FIFA 21 ŞUTU ÇEKTİ VE TAÇ!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Kasım 2020/11 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 157 • ISSN: 1307-8933

Oyungezer

WATCH DOGS *LEGION*

Londra'ya tek yön bilet

BU SADECE ZARIN GÖRÜNEN YÜZÜ

BALDUR'S GATE III



MM XX

setimedia





İÇİNDEKİLER



SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL





















C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

NİCE YAŞLARA OYUNGEZER!

Nisan başında girdiğimiz karantinayı birkaç ay sonra bacağımı kırarak mühürlediğim için yedi aydır evden birkaç kez, onların da çoğunda hastaneye gitmek için çıktım. Sebebi kapalı geçen bu yedi ay mı bilmiyorum ama şu an kendimi kör bir kuyu gibi hissediyorum. Kafamda bir şeyler yankılanıyor, dipte mantar ağırlıklı bir yaşam belirtisi de var ama ne içimdeki ışık ışığa benziyor, ne yankılananlar anlamlı cümlelere dönüşüyor, ne de yaşam belirtisi dediğim o şeyin canlılık olduğuna dair bilim dünyasının ortak bir görüşü var… O yüzden sanırım, derginin 13. yaşını kutlamak için yazdığımı sandığım bu dergi giriş yazısına başka türlü başlayamıyorum. Bu zamana kadar kendini bozmadan gelen Oyungezer için duyduğum gurur ve mutluluğu ben kelimelere döküp doğru düzgün ifade edemeden içerdeki karanlık yutuyor. Yani aslında mutluyum ama gösteremiyorum sevgili OGZ ailem, bu aylık böyle idare edelim mi beni? Canımız Oyungezer'imizi de kendimizle birlikte eve kapadığımız için doğum günü pastasını evde, kendi imkanlarımızla yapıp yiyeceğiz artık. Üstüne diktiğimiz mumlar da oksijen yetmezliğinden kendi kendine sönecek muhtemelen ama ne yapayım, dergi de bizi idare etsin biraz daha…

Gelecek ay, bol oksijenli bir yazıda buluşmak üzere…

Not: Bir türlü çözemediğimiz "bu dergiyi yeniden bastığımızda nasıl dağıtacağız" sorusuna galiba içimize sinen bir çözüm bulduk bu ay. Biraz yavaş gelişiyor olaylar ama gelişiyor.

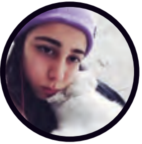


Dünya gözüyle Baldur's Gate III de gördük ya...



Yüz saatimi Hades'e gömdüm bu ay. Ne biçim oyun yapmışlar arkadaş, hastası oldum! Ama o kadar oynadım, Sisyphus'un görevini bir türlü yapamadım. Meğersem adamın yanındaki taşla konuşmak gerekiyormuş! Uyuz oldum, ben nerden bileceğim, normalde gidip taşlarla konuşmam çünkü genelde!

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR: GÜLHİS CANPOLAT

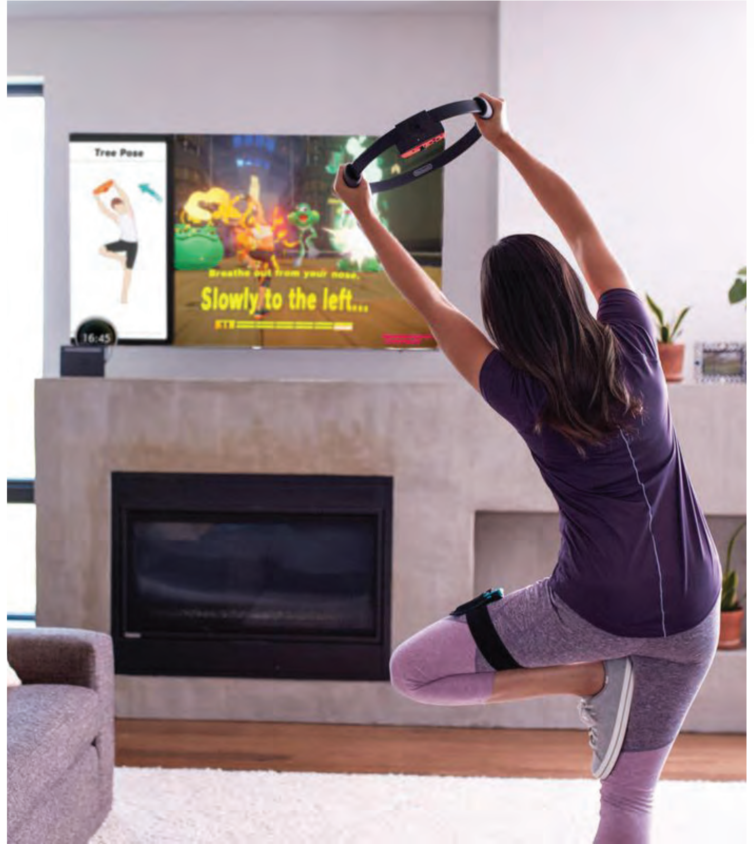
Xbox One hâlâ alınır mı?

Çok sevgili gönül dostlarım, 2020'nin bitimine az kala umarım sağlığınız ve keyfiniz yerindedir. Bu sefer girişi kısa tutup direkt mevzuya gireceğim:

Daha önceki e-postamda "konsol vs. PC" için sizden tavsiye rica etmiştim, siz de farklı maddi durumlara yönelik farklı seçenekler sunmuştunuz ama teraziniz PC'den yana ağır basıyordu. Ben aşırı zengin olduğum için bu ay harçlığımla kendime Nvidia RTX 2070 ekran kartlı ve MSI soğutmalı bir Porsche aldım. Arta kalan paramla ne yapacağım derken son kararımı verdim: Konsol almak.

Sürekli artan kurlar ve sürekli gelişen teknolojilere yetişemeyeceğimi anladım. Çünkü hâlâ safkan bir teknoloji özürlüyüm. Tam anlar gibi olmuştum bu sefer de AMD yeni işlemci gibi bir şey tanıttı, Intel'e rakip olacakmış. Çok selam söyledi size bu arada. İyi bir oyun bilgisayarına vereceğim parayla yeni vergili bir PS5 bile alabileceğimi düşündüm.

Ama sorum Xbox One'a yönelik. Game Pass oldukça güzel bir uygulama malum. Ben de kurlar ve vergiler daha da artmadan 3-4 bin TL aralığında bir Xbox One almayı düşünüyorum. Microsoft, Xbox One'ı desteklemeye devam eder mi? Örneğin bu yıl sonunda alsam, 2021'de çıkıp "Game Pass desteğini X-One için kaldırıyoruz" derler mi?



Değerli görüşlerinizi okumayı merakla bekliyorum. Serpil Ablamız da umarım daha iyidir; geçmiş olsun dileklerimi iletiyorum.

Saygılarımla. *- Umut Şenol*

Sana da selamlar kömür tostu, at gibiyiz çoğunlukla, senin de sağlık ve keyif iyidir umuyorum.

Ben de geçen gün artan paramla eve GTX 3080'le çalışan, 4 fanlı, RGB'li altın klozet yaptırdım. Tabii biraz kemer sıkmak gerekti, Bora Bora adalarındaki kahvaltılara biraz ara vermem gerekecek gibi duruyor. Bora Bora'da sabah kahvemi içmeden ayılamıyorum aslında ama artık...

Bize Yazın!  **Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!**

E tabii, üst düzey bir bilgisayar toplamak Xbox One'ı geç, vergili PS5 fiyatından bile daha pahalıya gelir (danteyi fiyatı bilmiyorum). E tabii PC'yi oyun dışı şeylerde de kullanmak gibi "ufak" bir avantaj var, bir de oyunların ucuz olması gibi "ufak" bir avantaj daha var ama zaten ihtiyacını karşılayan, çok iyi olmayan bir bilgisayarın varsa ve oyunlarını alabileceksen konsola yönelmek hiç de saçma değil.

İçin rahat olsun, Xbox One'dan Game Pass'i kaldırmak gibi bir şey söz konusu olamaz, yakarlar o Microsoft'u. Hatta X|S'e ilk 1-2 yıl çıkacak oyunların tamamı Xbox One'a da çıkacak zaten ve Microsoft'un yayıncılığını yaptığı oyunların tamamı hem X|S için hem de Xbox One için Game Pass'e eklenmeye devam edecek. Bu 1-2 yılın ardından bazı oyunlar X|S'e özel çıkmaya başlayacak (yeni Forza Motorsport gibi), onlar doğal olarak Xbox One'ın Game Pass'inde bulunmayacaklar ama şu an var olan ve gelecekte eklenecek oyunlarla Xbox One'da Game Pass kullanımı son derece cazip bir şey olmayı sürdürüyor ve yıllarca sürdürmeye de devam edecek. Kısacası gönül rahatlığıyla alabilirsin Xbox One'ı.

Geçmiş olsun dileklerini iletmiş bulunayım ben de o halde. Saygılar, sevgiler...

Hiç öyle pahalı hayatların hayalini kurmayın! Burada hepimiz oturduğumuz yerde fakirleşiyoruz, bünyeniz reddeder. Bakın geçen kedilere içinde mekanizması olan, kendini sağdan sola fırlatan dünya parası bir oyuncak aldım. Bugün baktım mavi ÖSYM silgisiyle oynuyor hayvanlar. Çünkü fakirliğe alışmışlar bir kere.

Umut vallahi bilgisayarlar konusunda al benden de o kadar. Net teknoloji özürlüyüm, kapalı kasa laptop fanı temizlediğim zaman mutlu oluyorum yani düşün. Bizim gibi olaydan anlamayan insanlar için özellikle bilgisayar olayı gerçekten tarih oldu. Gideceğim de hem iş görecek hem de muadillerine göre uygun bir şey bulacağım? Namümkün.



Xbox One konusunda Ömer'e katılıyorum. Game Pass'te geriye dönük bir arşiv de var, yeni gelecek oyunlar da. 10 bin TL olmaması da küçük bir artı tabii. İlla ki seni daha uzun süre meşgul tutar. Bir PS4 sahibi olarak artık PSN'den kolay kolay oyun alamayacağımı açık bir şekilde söyleyebilirim çünkü. Bilgisayarlar da malum. Oyunculuğun ülkemizde geleceğiyle ilgili korkunç düşüncelere kapılmadan kapatıyorum konuyu. - Gülhis

Videolarda Bu Ay



→ Millet Xbox Series X'i buzdolabına benzete benzete Microsoft'a buzdolabı reklamı çektirdi ya helal olsun: **tinyurl.com/ogz-157-xbox**



→ Conan'a konuk olan bir Bill Burr'den daha eğlenceli pek de fazla şey yoktur: **tinyurl.com/ogz-157-burr**



→ Hobbit filmlerindeki Misty Mountain'ın bir canlı performansı. Performans çok güzel de videoyu asıl yorumları okuyun diye paylaşıyorum: **tinyurl.com/ogz-157-hobbit**

+40 söyleşiler

Sevgili Oyungezer ailesi; Öncelikle huzur dolu bir ay dilerim (2020 yılında henüz huzurlu bir ayımız olmasa da temenni işte). Tüm dünya çılgınca bir değişimden geçerken, tüm düzenler altüst olurken (gerçi ünlü bir düşünürün sözü vardır - Nerden bilirsin hayatının altının üstünden daha iyi olmayacağını?), hepimizin ruhları zorluklarla yoğurulup tekamül seviyeleri atlıyorken, biz oyun sevdalıları



oynadığımız karakterin seviye atlamasını çok daha fazla önemsiyor ve bundan son derece mutluluk duyuyoruz :)

17 Ekim itibariyle 40 yaşını devirmiş olacağım. Commodore 64'e kafa ayarı yaptığım günlerden, 2 oğlumla beraber PS oynadığım günlere geldim. Bu süreçteki oyun dünyasına olan ilgim beni yurtdışında fuarlara da götürdü, yurt içinde çeşitli indie oyun firmalarının toplantılarına da (hatta sizin ofisinize de :)) Dedim ya zamanla birçok alışkanlığımız değişiyor, tüm bu değişimin arasında tadı değişmeyen bir şey var benim için, o da derginiz. Günümüz şartları ne kadar ağır olursa olsun, zevklerimizin, hayat görüşümüzün benzeştiği insanların ürettikleri işleri tüketmek çok huzur verici. Umarım bir gün gelir herhangi bir konuda (tamamıyla gönülden) çorbanızda benim de tuzum olur.

Hazır mektup yazmışken 2 de soru sorayım :) 50 saatlik muhteşem bir deneyim sonrası The Last Of Us 2'yi bitirdim. Siz Neil Druckman'ın senaryodaki ego tatminleri konusunda ne düşünüyorsunuz?

Oyun sektörünün streaming ve subscription servislere evrilmesi konusundaki düşünceleriniz? (biraz kapsamlı bir soru oldu hadi bunun hakkında bir yazı hazırlayalım :)))

Bulut oyunculuk iyi güzel de internet hızları ve kotalar öyle demiyor işte...

Bonus soru: Star Trek: The Next Generation bölümleri arasında, kendinden sonraki dönemde bilimkurgu eserlerini en çok etkilediğini düşündüğünüz bölüm hangisidir? Benim düşüncem: The Measure of a Man. Sevgiyle kalın. *- Onur Çakıroğlu*

Selamlar Onur. Kendi adıma huzur işi biraz zor şu sıralarda, bulan kaçırmasın diyorum, her zaman denk gelmiyor. Ha ama Tides of Numenera'da seviye atlayıp Extra Effort özelliğimi geliştirdiğimde bir mutluluk geliyor dedin gibi, o ayrı :)

Kafa ayarı dediğimiz şeyi sadece boynunu kütleterek yapan biri olsam da bu söylediklerine sevinmemi engellemiyor :) İltifatlarına layık olduğumuzu umalım. Ve de mail atarak çorbada tuzun olmuş oldu zaten, keşke herkes senin gibi yazsa da tuzlu tuzlu şöyle içimiz yansa.

The Last of Us 2'yle ilgili iyi bir şey mi dedin kötü bir şey mi dedin tam anlamadım :) Şahsen beğendim bayağı oyunu, hani anlatım anlamında ve teknik anlamda oyun dünyasının tepesi bile denebilir. Duygusal konuşacak olursam ama, ne birçokları gibi oyuna âşık oldum, ne de birçokları gibi oyundan nefret ettim. Bir şekilde dokunamadı bana ilk oyun kadar. Belki benim ruh halimdedir sorun, bilmiyorum.

Streaming/abonelik sorusu biraz kapsamlı oldu evet ve streaming ile abonelik biraz farklı konular :) Streaming'in, yani bulut oyunculuğun giderek yaygınlaşacağını, belki de bir 10 yıl içinde hızlı ve kotasız interneti olanlarımızın standart oyun oynama yöntemi olacağını söyleyebilirim. Ama indirerek oyun oynama daha çok uzun süre devam edecektir çünkü internetin hızlanması ve kotasızlaşması firmaların ellerindeyse bile çıkar uğruna bunları yaygınlaştırmamaya devam edeceklerdir. Abonelik konusunda net konuşmaksa daha zor çünkü evet, şu an Doom Eternal'ı indirimli bir şekilde 90 liraya alabiliyorken 30 lira verip Game Pass'ten oynamak



oyuncu adına daha çekici, ama Game Pass gibi abonelik sistemlerinin yapımcılara ve yayıncılara direkt oyun satışı kadar para kazandırıp kazandırmadığını bilemiyoruz, bu konuda net konuşmanın zor olmasının sebebi bu. Belki evet kazandırıyor ve bu yola başvuran oyunların sayısı artacak, belki de kazandırmıyor ve azalacak. Ama Game Pass'in istikrarını düşünürsek bu abonelik sistemi işi bayağı oturdu diyebiliriz, yaşamaya devam edecektir. Tekli oyun alma sistemini ileride geri plana atacak kadar gelişecek midir? İşte onu söylemesi çok zor.

Star Trek'le tek alakası Turist Ömer olan biri olarak, üzülerek pas geçeyim bu soruyu :)

Sevgiler bizden efenim!

Onur ilk olarak sana iki Star Trek'ten bihaber mektup arkadaşı denk geldiği için üzgünüm. Hep Ömer'in suçu, düzgün seçemiyor konukları hiç :p

Ama The Last of Us 2 konusunda gayet bol fikirli bir insan olarak açığı kapatmaya çalışacağım. Sorunları olmakla birlikte, hikâyenin iyi olduğunu ve oyunlarda pek yapılmamış bir şeyi yaptığı için tepki aldığını düşünüyorum: Gri alanlarda oynamak. Genelde oyunlarda bir iyi bir kötü taraf vardır. Oyuncudan öldürdüğü canavar ya da insanlar konusunda kötü hissetmesi beklenmez falan filan. The Last of Us 2 empati göstermeye hiç alışkın olmayan bir kitleden empati bekleyince...

Ha peki sorun neydi? Elbette ki insanlar önceki oyundan tanıdıkları karakterlere daha bağlı olacaklar. Bana sorarsan Abby'nin hikâyesi, ona sempati duymamızı sağlayacak kadar kuvvetli değildi. Druckman'ın ne yapmaya çalıştığını anlamış olmam onun amacına ulaştığı anlamına gelmiyor. Bu bir ego tatmini midir? Bilemiyorum. Ama Abby'nin daha kuvvetli bir hikâyesi olsaydı, bambaşka bir oyun olabilirdi The Last of Us 2.

Anket



%23
Bİ DK GAME AWARDS'A OY VEREBİLİYOR MUYUZ??!

THE GAME AWARDS'DA HİÇ OY KULLANDINIZ MI?

→ BAŞKA NE DEDİLER?

Bir buna bir de Esports Awards ödül oylamalarına katılıyorum gördükçe. @Samet Ünal

Bence kullanamıyoruz, jüri oldukları için hava atıyorlar bize :) Şaka bir yana tebrikler Oyungezer! @Taylan Tarhan

2 yıldır kime verdiysem o Goty oldu, bu sene tutacak mı bakalım :) @Berk Altınova

Eğer oy verebiliyorsam, buradan oyun yapımcılarına duyurulur: Bir koda oyum satılık! @Ahmet Çağatay Demirtaş

→ BİR OYUNU, 1-2 CÜMLEYLE, OLABİLECEK EN SIKICI ŞEKİLDE TANIMLAR MISINIZ?

Cadı kesiyorsun, ot topluyorsun. @Miraç İtik

Birkaç zombi , ergen kız, intikam hikâyesi, yılın oyunu. @Abdulsamet Tk

Elde taş bir baltayla saatlerce orman katledip hayatta kalındığı sanılan oduncu simülasyonu. (Rust ve The Forest) @Barış Özçelik

Saatlerce, günlerce kargo taşıyorsun. Yağmur yağıyor, güneş açıyor, yine kargo taşıyorsun. @Serhat Erdoğ

Adam var, tanrı falan öldürüyor. @Hüseyin Cengiz

Dağ, taş, dere, tepe durmadan at sürüyorsun. @Can Hüsrefoğlu

→ @OYUNGEZER: BIDEN MI TRUMP MI? [BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU]

İki yaşlı adamdan daha az turuncu olanı seçiyorum. @pebblesinmymind



Deliyle bunak arasında seçim yapacak olsam deliyi seçerdim. Trump o yüzden. @ereneryurekli



Ah Bernie... Sen yoksan her şey yalan... @omerakdag





Neyse ki AC'ler artık her yıl çıkmıyor! Yeniler yüzlerce saat sürdüğünden kimse yetişemezdi.

Streaming konusunda da Ömer söylenebilecek her şeyi söylemiş zaten. Ben oyunlara sahip olmadığım gerçeğine hâlâ pek alışabilmiş değilim açıkçası ama bir yandan da... İçimdeki ucuzcu Game Pass'i çok seviyor. - G

Üniversite, kurslar ve eski dostlar

Yeniden merhaba. Önceki mektubumda hangi bölümü kazandığımı yazmamışım. Basın ve Yayın bölümü hazırlık sınıfındayım çünkü araya giren olaylar (telefonumun ve kimliğimin çalınması, randevu alamamak gibi) yüzünden esneyerek geçeceğim hazırlık muafiyet sınavını kaçırdım. Neyse ki devam zorunluluğu yok ve dönem bitiminde yeniden sınava girebiliyorum, bir yandan da üniversiteye yeniden çalışıyorum ve araba kullanmayı öğrenmek için çaba sarf ediyorum.

1. Sonra oynarım deyip oyun bulamayınca sonraya sakladığınıza şükrettiğiniz oyunlar var mı? Borderlands 3 yetişti kurtardı beni.

2. Yeni konsollar heyecan uyandırmakla birlikte malum durumlardan ötürü dışarıdan ülkeye nasıl sokarım planları kuruyorum. Sizin nasıl planlarınız var?

3. Firmalar satış rakamlarını görünce direk ülkeden çekilir mi yoksa özel fiyatlandırma (Bkz. Rusya, Meksika) gelmesi için oyuncular tepki gösterir ve iyi kötü bir şeyler yaşanır mı?

4. DnD tarzı bir fantezide büyütanımaz bir ateşli silah mı daha iyi olur yoksa oranın tanrılarından bir kutsama mı?

5. Mandalorian video oyunu çıksa sizce nasıl olur? Hikâye uygun gibi.

Yeniden görüşmek dileğiyle. *- Murat*

Dur Murat! Ne yapıyorsun?!?! Bana karşıdan asrın hatasını yapıyormuşsun gibi göründü :) Ben o sınavı geçememiştim ve üniversitede hazırlık okumuştum, iyi ki de okumuşum diyorum. Bana kazandırdığı İngilizceden bahsetmiyorum, pek de bir şey kazandırmadı o açıdan, yalan değil. Ama alakasız bölümlerden alakasız bir sürü insanla tanıştım ki sevgili dostum Eren Eryürekli'yle de orada tanışmıştım. Bölümüne geçince (üniversite değiştirmezsen) 4 yıl boyunca (4 yıllıksa tabii) aynı insanlarla bir arada olacaksın ve diğer bölümlerden insanlarla tanışma şansın çok azalacak. Hani kim bilir belki bir mühendislik, bir güzel sanatlar, bir kimya öğretmenliği öğrencisiyle tanışacaksın, oralardan arkadaş grupların olacak. Hani belki de olmayacak ama yine de okula gitmeyerek kendini kapatmamanı öneririm naçizane. Dersler kolay ve sıkıcı gelirse arka sıraya geçip kitap okursun, telefondan 9gag'de gezersin falan. Hem yüksek seviye olup düşük seviye zindana girmenin de ayrı tadı vardır bilirsin :) Tabii imkanlarını şunları bunları bilmeden konuşuyorum da, mümkünse okula gitmeye çalış derim.

1. "Oynamak istediklerim" ve "tekrar oynamak istediklerim" listem asla azalmadığı için öyle bir duruma hiç düşmüyorum ben ya :) Sırf şu an Steam'de kurulu olup oynanmayı bekleyenleri

sayayım: Crusader Kings III, Disgaea 5, Dying Light: The Following, Skyrim, Hades, Higurashi 2, This War of Mine, Torment: Tides of Numenera, Total War: Three Kingdoms, XCOM: Chimera Squad. Daha bir de PS4'te Ghost of Tsushima var. Ohooo...

2. Sony ve Microsoft'un Türkiye şubeleri yollarsa ne âlâ (hoş geçen ayki dosyada gidin yurtdışından alın gelin falan dedikten sonra yollamazlarsa şaşırmam :)), yollamazlarsa zengin olana kadar uzak kalacağım mevzuya.

3. Satış rakamlarının kötü olacağını varsayarak söylüyorsun bunları ama birçok yerde stoklar tükendi bile. Ülkede herkes sen ben gibi değil ya, parası olanlar da var. Ama en azından düz hesapla 9.500 TL civarı olacak olan büyük konsollar biraz daha uygun fiyattan girdiler, oyunlar da beklendiğinden biraz ucuz şimdilik. O da bir şey. Bir gün ek vergiler kalkarsa (hah!) veya kurlar düşerse (HAH!!!) daha iyi fiyat görürüz ancak.

4. Duruma bağlı :) Eğer über büyüleri olan bir büyücüyle teke teke giriyorsan, sürpriz faktörünün de sayesinde tüfekle alırsın o büyücüyü. Ama iki veya daha fazla kişilerse sen birine ateş edeceğim derken ötekisi arkandan yıldırımı indiriverir. O durumda defansif bir kutsama daha çok işine gelir.

5. Death Stranding'deki bebek bakıcılığı gibi Baby Yoda bakıcılığı yapacaksak, veledi kucağımızda sallayacaksak falan ben varım :)

Görüşürüz, kendine iyi bak!

Murat üniversitenin kolay yılları keyfine okunur zaten yaa! Sonra birden her şey çok zor bir hal alıyor, sonra da ne olduğunu anlamadan bitiyor okul. Tabii virüs durumları biraz sekteye uğratabilir bu okul keyfini ama benim de tavsiyem git insanlarla tanış, ortamı bir gör olur. Ha gerçi ben öyle çok arkadaş ortamı vesaire olan bir insan hiç olmadım, belki sen de bendensindir ama hiç değilse kulüpleri, organizasyonları bir tara. İçine sinen bir şey olmazsa gene evde oturursun, ev kaçmıyor. Ama bitmez gibi görünen okul çok çabuk bitiyor :)

1. Ben son iki Assassin's Creed oyununu oynamaya fırsat bulamamıştım bir türlü. Karantinanın ilk zamanlarında hiç ama hiç dışarı çıkmadığım bir 3 ay falan oldu, kronik hastalık sağolsun. Orada gömdüm. Ağza alınmayacak saatler. Ama sayelerinde akıl sağlığımı çok kaybetmemiş oldum.

2 ve 3. Kendi adıma konuşuyorum, konsollar aslında şu anda alabileceğim şeyler, ki Ömer'in de dediği gibi alan aldı zaten. Birkaç ay temkinli olsam disksiz versiyonlarını ben de alabilirim ama oyun fiyatları? Konsolların değil ama belki oyunların fiyatlandırması biraz değişebilir eğer oyunların satışı düşerse (diye umuyorum). Çünkü aleti alsalar bile insanların aynı randımanda oyun alabileceğini sanmıyorum bir oyun 600TL bandındayken.

4. Ben büyü işlemez silahımı alıp bu tartışmadan çekiliyorum. Kader kısmet işlerine karışmam hiç.

5. Zibilyor tane Star Wars oyunu var, Mandalorian arada kaynayabilir, çok güvenemiyorum. Ama şöyle has bir RYO olursa çatır çutur oynarım. - G



Bu ayı da Game Pass övmeden kapatmayalım. Doom Eternal bile var yahu!

Bir ataristin hatıra defteri 3

Atari salonu dövüş oyunlarının en iyisi, hep kazananı olmak kulağa hoş gelse de, küçük kasaba atari salonlarında bu çok dramatik bir olaydı. Çünkü habitatta mimlenirdiniz, nasıl olsa kaybedeceğim diye kimse yanınıza girmezdi. Selim abinin dramını anlatacağım size.

Selim abi sadece becerikli, türlü türlü kombolar çakan bir adam değil, rakibi şaşırtma, onun hamlesini tahmin etme gibi akıl oyunlarında da çok iyi, gerçekten usta bir oyuncuydu. Ama mutsuzdu. Afrika savanında dereye bir hipopotam girer, diğer hayvanlar arkalarına dönüp ondan uzaklaşır, kimse ona ilişmez ya, o da aynısını başına oturduğu makinada yaşardı. Daha jetonu atmadan dağılırdı ataristler, herkes diğer oyunlara yönelirdi. Savandaki hippo derede mutlu mutlu kulaklarını oynatırken Selim abi oynayacak kimseyi bulamadığı için mutsuz, boynu bükük beklerdi. Banal banal Com'a karşı oynayıp oyunu bitirir giderdi. Daha sonraları kimsenin seçmediği değişik tırt karakterleri seçip yanına rakip çekmeye çalışmaya başladı. Hiç unutmam Tekken 2'de Kunimitsu'suyla oynarken onu tanımayıp yanına giren olunca ne sevinmişti. Arada bir giren bu rakiplerini (avını

veya antilop diyebiliriz) ürkütmemek, hatta yenilince belki yenerim ulan diye jeton atmasını sağlamaya motive etmek amaçlı klasik sistem ilk raundu alır, ikinci raundu bilerek verir, son raunt ortalarına kadar çekişmeyi sürdürür, sonrası oyunu alırdı. Ancak antiloplar genelde ya onu oyunundan anlar veya büyük ihtimal hippo aurasını sezer, kalkıp diğer makinalardaki timsahların yanına giderlerdi. Hippo abi durumun vahametinden yılınca önce uzaktan seyretmeye başlamış, sonrasında artık habitata uğramaz olmuştu. Uzun bir aradan sonra Selim abiyi arkasında onu izleyen bir kalabalıkla Snow Bros oynarken gördüm. Her bölüm tek topla tüm düşmanları indirip yukardan Japon yeni yağdırıyordu. Artık yalnız değil mutluydu, dövüş oyunlarından emekli etmişti kendini, hippo aurası yerini Ip Man'vari bir huzura bırakmıştı.

2000'lerin başı Amerika'daki ablam yoğun isteklerime dayanamayıp PS2 slim kasa almaya razı olmuştu. Ben oyunumu almış hazır bekliyordum, cihaz elime ulaştığında artık sevenleri buluşturma vakti gelmişti; ben ve MGS3. Power tuşuna basmamla mutluluğum yerini büyük bir şoka bırakmıştı çünkü görüntü siyah-beyaz'dı. Amerikan PS2'si NTSC'ydi ancak benim üni öğrenci TV'm sadece PAL destekliyordu. Güzelim oyunu siyah beyaz oynamaya gönlüm el vermemişti, arada merak edip oyunu açıp her seferinde giriş videolarını start'la geçip (çünkü izlemeye kıyamıyordum) ilk paraşütle inilen alanda azıcık dolaşıp Kojima-san abiye ayıp olmasın diye kapatıyordum aleti. Algıda seçicilik cepte parasızlık, her gördüğüm TV'yi şartlara göre uzaktan veya yakından "acaba NTSC'si var mıdır" diye kurcalamalarım sonuç vermedi. Snake'le olan ayrılığımız yaklaşık 1 yıl sürdü. Makus kaderim annemin yatak odasına TV almasıyla değişecekti. Hiç umudum olmamasına rağmen içimden gelen sesle (Haruo'nun Guile'ı gibi) gidip bir bakayım dedim. 37 ekran tüplü, SHOV (yazım hatası yok, V'yle) marka, gri kasalı, komik koca düğmeli TV'nin kumandasını elime alıp incelerken "mode" tuşu dikkatimi çekti. Tuşa basmamla ekranda kocaman yeşil pikselli büyük harflerle (detaya bakın hâlâ hatırlıyorum) NTSC yazmasıyla birden gökten TV'nin üstüne bir ışık huzmesi düştü ve "yücelerden yüce ululardan ulu SHOV TV, seni hep seveceğim ve koruyacağım" sekansları içimde patladı. Komik isimli televizyonum etrafı iplerle sarılı karton kutuda benimle her yere yolculuk etti. Her yolculukta dandik TV'm bozulur mu

Atari salonlarında kendine rakip bulamayan iyi oyunculara selam olsun!



acaba diyordum ama bana mısın demiyordu. Denizcilik fakültesini bitirip mesleğimi icra etmek için İstanbul boğazından ilk zabitlik yapacağım gemiye katılırken yine beraberdik, okyanusları fırtınaları aştık, kontrat sonu yurtdışı bir limandan uçakla eve dönmem gerekir ve badimle ayrılırım diye korkarken, TV'nin şansına tekrardan boğazda ayrılmak nasip oldu. Bu arada komik isimli yadigarım halen çalışmakta.

Neyse hadi ben kaçtım Switch Ring Fit'te göbek eriteceğim, sağlıcakla kalın.
- Enver "Denver the last dinosaur" Akçora

Ahah yine güldürdün, güldürürken hüzünlendirdin, hüzünlendirirken KoF oynayasımı getirttin Enver, ellerine sağlık. Bu ay doğumgünü hediyesi olarak arcade stick siparişi verdim arkadaşlara, kulak asmışlarsa bir KoF 98'e dalarım artık (şş Eren, unuttuysan hatırlatmış olayım bak!).

Bu arada mailin başlığındaki "3" ifadesinin ne ifade ettiğini anlamayan arkadaşlar, Enver'in ilk yazısını Eylül 2016 sayısının Pixel bölümünde, ikincisini de Haziran 2020 sayısının Selam'ında bulabilirsiniz.

Selim abinin dramının bir benzerine ben de şahit oldum. Bizim atari salonunun yetenekli oyuncu ortalaması hayli yüksekti, ben de fena olmasam da ortalama kalıyordum mesela. Ama iki kişi herkesin üstündeydi:

Ömer (ben değil) ve Ümit abi. Bu ikisini özellikle KoF'ta yenmek rüya gibi bir şeydi, çok nadiren yaşanırdı öyle bir mucize. İkisinin mücadeleleri de dillere destandır. Sonra Ümit abi koptu, dükkân falan açtı, işe güce daldı, Ömer zirvede yalnız kaldı. Ümit abinin peşinden az koşmadı gel iki el atalım diye, ikna çabaları çok çok nadiren başarılı olurdu, maçları da arkadaş grubunun günlerce gündemine otururdu.

"Kojima-san abi"ye gösterdiğin saygı için de sana ayrıca Snake gibi asker selamı çakarım (bizde okura yalan yok, şu an çaktım). SHOV TV'ye de selamlarımı gönderirim, eğer açarsan benim için de bir kere kolunu ekrana tutup tüylerini diken diken yap (bu arada High Score Girl göndermen de gözümden kaçmadı, ne güzel seridir be!).

Göbek eritmek için PC oyunu önerisi olan varsa beklerim bu arada arkadaşlar, evde Switch yok.

Sen de sağlıcakla kal Enver, yine bekleriz.

Atari salonlarında başarılı olan insanların dramları bütün oyuncuların anılarını süslüyor galiba. Büyükada'da Princess Hotel'in alt katında atari salonu vardı eskiden. Ben ilkokulda falandım. Arkadaşlarım oyun oynamayı sevmezlerdi pek (bu da benim sonu gelmeyen dramım). O sebepten ben tek oynardım gittiğimde.

Yine benim gibi hep tek başına oynayan bir abi vardı. Abi diyorum ama ben 9-10 yaşındaysam o çocuk da 13-14 falandı ama o zamanlar büyük rakamlar bunlar. Hep merak ederdim olayı ne, çünkü yazlıkçı çocuklar genelde hep birbirlerini tanırdı, tek başına görmezdiniz öyle. Bir gün kulak misafiri oluyorum; bu birkaç komboyu çözmüş dövüş oyunlarında, kimse yenemiyor. Çaktırmadan izliyorum tabii göz ucuyla, ne oynuyor hatırlamıyorum ama çocuk 6'ıncı 7'inci raunda falan geçiyor. Normalde 3'ü gören tanrı oluyor çocuklar arasında. Kombo nedir öğrenmeme de vesile olmuştu kendisi.

Dövüş oyunlarında çok iyi olan yazlıkçı çocuk, bunu okuyorsan bul beni. Nerelerdesin, ne yapıyorsun merak ediyorum.

Hâlâ çalışan SHOV televizyonu benim için öp Enver. Geçen çizim için kullandığım all-in-one Lenovo'ya elim çarptı diye üç gün küstü bana. Bizim jenerasyondan yadigâr çıkmayacak anlaşılan. - G



Söyleyin Çizelim!

Bu ay öneri gönderen Ayberk Tokmak'a teşekkürler ama Eren Eryürekli anormal meşgul olduğu için bu ay yetiştiremedi köşeyi. Önümüzdeki ay kaldığımız yerden devam! Ha ama yine böyle ayda 1 tane öneri gelecekse çok uzun sürmez bu köşenin ömrü tabii! Bilmem anlatabildim mi!? Oyunlarla ilgili olan her türlü çizim önerilerinizi yine selam@oyungezer.com.tr'ye bekleriz!

Bu arada yukarıda muhabbeti geçti ya, serbest yazarlık yapmak isteyen 30 yaşın altındaki dostlar 1-2 deneme yazısıyla bana (omer@oyungezer.com.tr) her zaman mail atabilirler. Başvurularınızı beğenmezsem gücenmece yok ama :)



Gelecek Ayın Misafiri

Hasretle beklediği Watch Dogs: Legion'ına nihayet kavuşan, arada da yeğenine oyun ve tenis antrenörlüğü yapan Noyan Akatlı burada olacak önümüzdeki ay. Nostalji muhabbeti yapmayı çok sever, onu da belirtmeden geçmeyeyim.

3 ARALIK 2020

IMMORTALS: FENYX RISING

ODYSSEY'İN KÜLLERİNDEN BİR FENYX DOĞUYOR

CAN ARABACI



Bu aralar Hyrule üzerinden esmekte olan bir rüzgâra kapılıp gidiyoruz sektörde. Özellikle *Genshin Impact*'in son haftalardaki çılgınca popülaritesiyle ufak çaplı bir fırtına çıktı çıkacak diyebiliriz. Bu fırtınaya gök gürültüsüyle eşlik eden Ubisoft da eski adıyla *Gods and Monsters*, yeni adıyla *Immortals: Fenyx Rising*'i koca bir dört saat oynama şansı bulduğumuz bir etkinlik düzenledi geçtiğimiz ayda.

Bozulmayanı tamir etme

Lafı gevelemenin anlamı yok; hepimizin aklında aynı şey var. *Immortals: Fenyx Rising*'i en rahat *Assassin's Creed: Odyssey* ile *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*'ın birlikteliğinden dünyaya gelen bir çocuk olarak tanımlayabiliriz. Ubisoft da bunun farkında ve farklı olduğunu kanıtlamaya çalışmak yerine bu birleşimin güçlü yanlarını kucaklamaya eğilmiş.

Immortals: Fenyx Rising'de mevzumuz Yunan tanrılarının zamanında hapsetmiş olduğu titanlardan Typhoon'un serbest kalıp tanrılara kök söktürmeye başlamasına dayanıyor. Tanrıları kolayca bertaraf edip onları zayıf formlarda mühürleyen Typhoon'a karşı koymak da sıradan bir ölümlü olan Fenyx'e kalıyor. Çok standart, daha önce benzerini sayısız kere gördüğümüz türden bir hikâye yani. Bu hikâyeyi ilgi çekici yapan kısım sunuluşunda. Kendini ciddiye almak yerine sanat tasarımından da bangır bangır bağırdığı üzere oldukça geyik ve eğlenceli bir anlatıma, tarza sahip.

Aslında Fenyx'in hikâyesini anlatıcı olarak görev alan Zeus ve Prometheus'un ağzından dinliyoruz. Bu iki karakter arasındaki çatışmalar, atışmalar hikâyeyi takip etmeyi de keyifli hâle getiriyor. Mesela Fenyx daha başlarda içinde ne olduğunu bilmediği bir yarığa atladığında Zeus "eh, bilmediği yarıklara böyle balıklama atlıyorsa bu hikâye de burada bitti demektir" diye yorum yapıyor ve ekranda bir anda Credits akmaya başlıyor. Ya da ilk giriş bölümünü tamamladığımda "yuh, giriş kısmı uzun sürdü" diye düşünürken "Buraya kadar anlattıkların sadece giriş miydi yani? Özet geçsen olmuyor muydu?" demesi iyi güldürdü. Genel olarak neşeli bir havası var yani oyunun.

Hikâye ve esprili anlatım *Immortals: Fenyx Rising*'in *Breath of the Wild* konseptinin üzerine koyduğu kısımlar. Peki ya keşif hissi ve bulmacalar? *Breath of the Wild*'daki Shrine'lara benzer çeşitli bulmacalar çözdüğünüz çeşitli Mahzenler var. Dedim ya, bozulmayanı tamir etmeye çalışmamış Ubisoft, üzerine ne ekleyebiliriz diye bakmışlar direkt. Mahzenlerin sonlarında sizi Guru'lar yerine Zeus'un yıldırımları bekliyor ve bu yıldırımları kullanarak yine karakterinizi geliştirebiliyorsunuz. Mahzenlerdeki bulmacalar başlarda aşırı basitken gittikçe daha komplike ve zor hâle gelmeye, yeteneklerinizi sonuna kadar test etmeye başlıyorlar. Bu mahzenler dışında açık dünyada keşfedilecek bir sürü şey var. Ama merak etmeyin, *Odyssey* kadar yoğun ve kalabalık bir harita yok. Yine daha *Breath of the Wild* ayarında tutmaya çalışmışlar, o yüzden "Aylarım gidecek yine!" diye endişelenmeye gerek yok (...en azından oynadığımız sürümden benim aldığım izlenim o yönde!)

Yunan demirciliği farkı

Bütün bunların dışında oyunun *Breath of the Wild*'a göre açık ara öne geçtiği bir kısım var: S İ L A H L A R K I R I L M I Y O R ! Üç dövüşte bir yeni silah aramak zorunda değilsiniz yani! (Zaten *BotW* ile ilgili can sıkıcı diyebileceğimiz yegâne şey de oydu herhalde) Oyunun bir tık daha *Odyssey*'e doğru kaydığı kısımlar da dövüşler olmuş zaten. Çok hafif bir *BotW* esintisi yakalayan *Odyssey* sistemini kullanıyor oyun o kısımda.

Yazıyı bağlayacak olursam, *Immortals: Fenyx Rising* oynadığım dört saatte edindiğim izlenime göre örnek aldığı oyunların en iyi kısımlarını damıtıp eğlenceli bir hikâye anlatımı ve bolca Yunan mitolojisiyle bağlayan keyifli bir oyun olacakmış gibi duruyor. Devrimsel ya da şaşırtıcı anlamda pek yeni bir numarası yok ama yapmaya çalıştığı şeyleri de gayet iyi yapacak gibi gözüküyor. Eğer *Genshin Impact*'ten sıkılmaya başladıysanız ya da sizi *Breath of the Wild* kadar açmadıysa *Immortals: Fenyx Rising*'e takviminizde yer açmak isteyebilirsiniz. Şunun şurasında aşağı yukarı 1 aycık kaldı ne de olsa çıkmasına...

Halls of the God

Maceralarımız arasında dönüp dolaşıp geleceğimiz merkezimizin adı Hall of the Gods. Bir zamanlar tanrılara ev sahipliği yapan, artık Fenyx'in ihtiyaçlarını karşılayan bu mekân karakter gelişimimizin de ayrılmaz bir parçası olacak. Burada yapabileceğiniz şeyler şu şekilde:

- **Kylix of Athena:** Topladığımız Ambrosia'larla sağlığımızı arttırmaya yarıyor.
- **Bench of Zeus:** Mahzenlerden topladığımız Zeus yıldırımlarını Stamina'ya çeviriyor.
- **Forge of Hephaistos:** Adamantine Shard'ları kullanarak ekipmanlarımızı geliştiriyor.
- **Cauldron of Circe:** Topladığımız materyalleri iksire dönüştürebiliyor, iksirleri geliştirebiliyor.
- **River Styx Cistern:** Coins of Charon karşılığında tanrısal güçler ve yeni yetenekler açıyor.
- **Hermes's Heroic Tasks Board:** Çeşitli günlük ve haftalık görevler veriyor.
- **Aphrodite's Beauty Chair:** Tipimizi dilediğimizce değiştirmemize imkân veriyor.

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Ubisoft Quebec | **DAĞITIM:** Ubisoft | **PLATFORM:** PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch

BU AY NE OLDU?

Ben size bu ay ne olmadığını söyleyeyim, sonbahar gelmedi. Artık bir oyun sonbaharda çıkacak dendiğinde aklıma ekim ayı gelmeyecek, baştan söyleyeyim. Dolar 8.17 oldu bu arada, siz bu satırları okuduğunuzda belki 9 olur. Oyunlar, yeni nesil konsollar, bilgisayar parçaları vs. gitgide bizlerden daha da uzaklaşıyor ve uzaklaşmaya devam edecek. Yine iyi bir ay olmadı anlayacağınız.

ESER GÜVEN

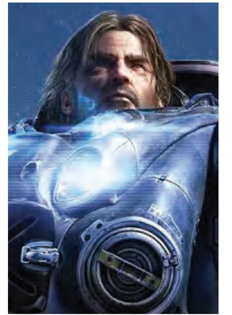


1 Cyberpunk yine ve yeniden ve bir kez daha ertelendi. Vallahi son, billahi son diyorlar ama yer miyiz artık biz bunu? Oyunun yapımı tamamlandı, diskler basıldı, son ertelemede de söz verdiler ama yine duramadılar işte. CD Projekt adeta "hype'ı nasıl azaltabiliriz" diye düşünüyor olsa gerek. Yeni tarih 10 Aralık'mış ama siz çok da güvenmeyin ona.

2 Amazon Game Studios oyun işine sert giren stüdyolardan biriydi. Arka arkaya oyunlar duyurdular, DVO The New World ertelenirken Crucible'la karşımıza çıktılar. Oyun çıktıktan sonra tekrar betaya döndü, saçma saçma işler. Olmadı. Toparlanamadı. Onca geliştiricinin onca emeği çöp oldu ve Crucible'ın geliştirilme süreci iptal edildi. Azıcık sabırlı davransaydın be Amazon, oldu mu şimdi?



3 Blizzard, StarCraft hayranlarını üzecek bir haberle karşımıza çıktı bu ay ve StarCraft 2'nin paralı içeriklerinin geliştirilmesine son verildiğini açıkladı. Yani komutanlar ve savaş sandıkları gibi ek içerikler artık sona erdi, sadece dengelemeye yönelik düzeltmeler yapılacak. Bu da aslında pek dile getirilmese de StarCraft 2'nin de artık geride kaldığı anlamına geliyor ve ufukta da bir StarCraft 3 gözükmüyor.





4 2K Games paragöz tavırlarını sürdürmeye bu ay da devam etti. NBA 2K21 için oyunculardan zaten tonla para alan, senelerdir aynı oyunun lacivertini tam fiyattan satan 2K, oyuna bir de geçilemeyen reklamlar koyunca 'herhalde oyuncuları ne kadar zorlayacaklarını deniyorlar' dedik. Kazandıkları paralar yetmiyor demek ki.

5 Bu ay içinde PS5'in de Türkiye fiyatı belli oldu ve yurtdışında aynı Xbox Series X gibi 500$ olan konsolun bizdeki satış fiyatı, Series X'ten 1000 TL daha ucuz, yani 8300 TL olarak açıklandı. Bunun ardından Series X de indirime girdi ve fiyatlar eşitlendi. Tabii siz PS5'in Japonya'da 3.750 lira, Hindistan'da 5.300 lira olduğunu benden duymadınız. Çünkü ekonomimiz çohiyi!

➔ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr



6 Netflix, Witcher uyarlamasının gördüğü ilgiden son derece memnun olsa gerek, bu sefer de Assassin's Creed'e el atmaya karar verdi. Hem de sadece tek bir yapımla da değil, gerçek oyuncuların yer aldığı bir dizi de olacak, animasyon dizisi de, anime dizisi de. Önümüzdeki dönemde televizyonda da Assassin's Creed'e doyacağız anlayacağınız, inşallah akıbeti filmine benzemez.

9 Pek korsan haberi vermiyoruz ama bu sefer durum farklı, çünkü yenilmez armada, kopya korumalarının son kalelerinden biri olan Red Dead Redemption 2 de düşüverdi. Bu zamanda ulaşılması zor bir başarıya imza attı aslında RDR 2 ve neredeyse tam 1 yıl boyunca kırılmadan kaldı. Bu da haliyle satışlara oldukça olumlu yansımış olmalı. Ancak bu savaşlarda son sözü her zaman korsanlar söylüyor, bu durum yine değişmedi.



8 Son zamanlarda "kendi kendini bitiren oyun" denince aklıma ilk gelen isim Bloodlines 2 oluyor. Oyunun baş yazarı Brian Matsudo'yu, sonra da kreatif direktörünü kovdular, şimdi de utanmadan hikâye tasarımcısı Cara Ellison'la yolları ayırdılar. Henüz geliştirilme aşamasındaki bir oyunun, hikâyesinin ana isimlerini kaybetmiş olmasını nasıl yorumlamalı? Bu oyundan artık hayır gelir mi? Göreceğiz.





9 Bir erteleme haberi de Squadron 42'den geldi. Cloud Imperium'un kurucusu ve CEO'su, Çiftlik Bank'tan Mehmet Aydın'ın kankası Chris Robertson oyunun betasının ertelendiğini ve yeni tarih için bir şey söyleyemeyeceklerini ilan etti. Oyuncuların yüz milyonlarca dolar yatırdığı oyun hâlâ ortada yok, ama sorsanız Robertson'un planları hâlâ çok büyük.

10 Blizzard'dan ayrılan eski çalışanlar yeni bir stüdyoyla daha karşımıza çıktı. Frost Giant Studios, StarCraft II, Warcraft III gibi oyunlarda görev almış isimlerden oluşuyor ve hedefleri de yine gerçek zamanlı strateji oyunları geliştirmek. Activision artık para getirmediği için bu türe odaklanmak istemiyormuş, kendileri kaybeder.



11 Electronic Arts yine eleştiri oklarının hedefi olmaktan kurtulamadı. Ama kalkıp da bir çocuk dergisine 'FUT oynayın, oyuna çil çil para harcayın ki keyif alın' diye reklam verirsen tepki almayı da göze almışsın demektir. Ancak haber olduğunda geri adım atıyorlar, ama reklamın kötüsü olmaz demişler.

12 Bu senenin en iddialı oyunlarından biri olan Marvel's Avengers, bu ay içinde kelimenin tam anlamıyla dibi gördü. Oyunun Steam'deki eş zamanlı oyuncu sayısı 1000'in bile altına inince oyun için tehlike çanları da çalmaya başladı. Daha önce de "toparlarız" diyerek bu şekilde tarihin tozlu sayfalarına gömülen oyunlar görmüştük; Crystal Dynamics'in aynı sonu yaşamamak için elini biraz çabuk tutması lazım.





KİMDİR?

Ellie

"O HASTANEDE ÖLMELİYDİM..."

İPEK ATAM

The Last of Us Part II'den sonra, ilk oyundaki masumiyetini ve saflığını kaybettiğini ileri sürerek Ellie'den soğuyan birçok oyuncu var gözlemlediğim kadarıyla. Açıkçası ben diğer taraftayım, ikinci oyundan sonra Ellie'ye olan hayranlığım kat be kat arttı (ayrıca zaten Ellie'nin ilk oyunda da pek masum ve saf olduğunu düşünmüyorum). Oyun dünyasının en özgün ve havalı karakterlerinden biri olduğuna inandığım Ellie'yle, resmen gerçek bir insanmışçasına bağım olduğunu hissediyorum. Part II'deki bazı malum sahnelerde gamepad'i bırakıp "ben bunu oynayamam" dediğimde, endişe ve korku içinde kasıldığımı hissettiğimde buna iyice ikna oldum: Ellie benim için ekranda yönettiğim, yazılmış bir karakter değil, kanlı canlı bir insandı.



O halde Kimdir sayfasına hoş geldin Ellie (buna "whatever" diye cevap vereceğinden eminim).

2019 yılında doğan Ellie, doğumundan 1 gün sonra annesini kaybeder ve ona annesinin yakın arkadaşı olan Ateşböcekleri üyesi Marlene bakar. Yani, pek bakmaz aslında çünkü onu Boston'daki askeri karantina merkezindeki bir yatılı okula verir. Ellie, Marlene'i 13 yaşına geldiğinde, biz hikâyeye dâhil olmadan kısa süre önce tanıyacaktır. Ellie'nin hayatı boyunca yakasını bırakmayacak kabusları; önce yakın arkadaşı, sonra ilk aşkı olan Riley'le birlikte geçirdiği harika bir günün sonunda başlar (Left Behind'da anlatılır). Riley'le birlikte hastalıkların saldırısına uğrarlar ve ikisi de ısırılır. Birlikte ölümü beklemeye karar verseler de, o ölüm Ellie için gelmez... Bağışıklığının aslında kendisi için bir lanet olacağının sinyallerini o günden itibaren hissetmeye başlar Ellie. Sevdikleri teker teker ölürken, kendisi hep "geride kalan" olacaktır. Bunun getirdiği suçluluk duygusu o kadar ağırlaşır ki, bağışıklığının -bu hayattaki varlığının- bir anlamı olmasını ister, ne pahasına olursa olsun.

Ateşböcekleri, Ellie'nin bağışıklığını kullanarak hastalığa karşı bir aşı üretmeyi amaçlar, Ellie de buna gönüllü olur. Ancak Joel'un Ellie'yi kurtarmak için ameliyata engel olmasıyla, insanlık için aşı umutları da oracıkta yok oluverir. Artık Ellie'nin bağışıklığının bir anlamı olamayacak, enfekte olan her bir insan için kendini suçlu hissedecek ve omuzlarındaki bu yük, gün geçtikçe ağırlaşacaktır. Kolundaki ısırık izini dövmelerle kapatmaya çalışsa da, o iz hem şansı hem de laneti olmaya devam edecektir...

Sebepler bazen elindeydi, bazen değildi ama hep "geride kalan" o oldu.

Bunları Bilin!

- Ellie monofobiden (yalnız kalma korkusu) mustariptir (ilk oyunda Sam'e, en sonunda tek başına kalmaktan, etrafında kimse olmamasından korktuğunu söylemiştir). Buna daha sonra post travmatik stres bozukluğu (PTSD) da eklenecektir. Eh, gözünün önünde yitirdiği sevdiklerinden, şahit olduğu onca korkunç yaşantıdan sonra bütün bunlar az bile.
- Çizgi roman kitapları biriktirmek ve çizim yapmak ona bu korkunç dünya düzeninde mutluluk ve rahatlama sağlayan yegâne uğraşlardır. Ayrıca Joel'dan gitar çalmayı da öğrenmiştir.
- Yönetmen Neil Druckmann, ilk oyunun, ana karakteri Joel olmasına rağmen aslında Ellie'nin gelişim hikâyesini anlattığını söylemiştir.





KIRMIZI NOT, YEŞİL NOT

Dergi toplantılarının en sevmediğim konusu, incelemelerdeki not sistemi. 100'lük mü olsun, 5 yıldıza mı geçelim, 10 üzerinden buçuklu mu yapsak, yoksa komple atsak mı artık? Ömrümün yarısı oyun dergilerinde geçti, yılda 4-5 toplantıda gündeme geliyor olsa nereden baksan 90-100 kez şu tartışmaya girmişim... Yarı ömrünün yarısını notlar yüzlük mü olsun virgüllü mü diye düşünerek geçirir mi insan? Hem de ne için? Hiç. İstediğin kadar yenilikçi ol, gidilecek bir arpa boyu yolu olmayan bir konu inceleme notları... İleri gitmeyi bırak, her sistem değişikliğinde bir adım geriye gidiyorsun. Notlara daha tutarlı, objektif, kayda değer bir anlam kazandırmak umuduyla yeni sisteme geçiyorsun, ama aslında o güne dek verdiğin notları da geçersiz kılmış oluyorsun. Atıyorum, ilk Mass Effect 92'ydi, Mass Effect 2'nin notu 4,5. Hangisi daha yüksek, o bile anlaşılmıyor. Oyun incelemenin evrensel kriterleri yok, inceleme notu da belli kriterleri alt alta dizip toplayarak elde edebileceğiniz bir şey değil. Benim gözümde tutarsız, dağınık, kısıtlayıcı, sadece kişiden kişiye değil günden güne de değişen ve gereğinden çok önem verilen bir aperatif.

Oyun notlarından bunca yılda neden vazgeçilmedi? Bir sebebi tembel okur. Yani "bu oyun iyi mi değil mi merak ediyorum ama çok da detaylarıyla uğraşamayacağım, bana ortalama bi' şey söyle canım yorma beni" diyen, şu an parmağımla işaret ettiğim kişi... Ama o muhtemelen bu sayfaya da bakmadığı için kendisinden bahsettiğimizi bilmiyor. Sizi ne kadar da güzel tenzih ettim yalnız fark ettiniz mi? Çok da etmeyeyim, zira ben dâhil hepimiz "dur bir Metacritic notuna bakayım" cümlesini kuruyoruz yeri geldikçe. Ha bu arada Metacritic tam bir komedi; olur da kutucuğun içindeki sayıyı okumaya üşenirsiniz diye bir de kutuyu renklendiriyorlar. Oyunlar kırmızı, sarı ve yeşil olmak üzere üçe ayrılıyor Metacritic evreninde.

Hâlâ not veriyor olmamızın diğer bir sebebi tabii ki belli bir sıralama oluşturabilmek. Tüm ayırt edici özellikleri bir yana bırakıldığında iki alakasız oyundan hangisinin daha üstte durduğunu görmek için notlarına bakıyoruz ki bence dünyanın en yanıltıcı hareketi. Elmalarla armutların bizi hiçbir anlamlı sonuca götürmeyen mücadelesi... Oluşan tabloya bakınca anlıyorsunuz bunu. Bizim dergide Berkan vardı, indie oyunu 150 metreden gördüğü an 95'i yapıştırırdı, hatırlıyor musunuz? (Selam Berkan, özledik!) Yıl sonunda yılın oyunlarını çıkarmaya çalışırken Kratos'u, Kerrigan'ı, ipekböceklerini yönettiğimiz tycoon oyununa karşı savunmak zorunda kalırdık ön elemeyi geçebilsinler diye... Hadi bizi geçiyorum, yine Metacritic'i açalım ve oyuncu notlarıyla oluşan tüm zamanların en iyi oyunları listesine bakalım: 1 numarada GrimGrimoire var, 2'de Diaries of a Spaceport Janitor, 3'te Tengami... diye gidiyor. Belli ki Berkan buraya da el atmış.

Bir de oyun notlarında inkâr edilemez bir "ben öyle uygun gördüğüm için" kriteri var ki film ya da albüm notlarıyla kıyaslandığında çok sırıtan bir detay bu. Örneğin IMDb'ye bakalım, burası da Metacritic gibi kullanıcı notlarına göre tüm zamanların en iyi filmleri listesini koymuş, hatta "en iyi" de dememiş, "en popüler" demiş, daha makul olmuş: Tepede The Shawshank Redemption var, onu The Godfather ve One Flew Over the Cuckoo's Nest (Guguk Kuşu) izliyor. Oyun listesiyle kıyaslandığında bin kat daha tutarlı. İlle de hemfikir olmanız gerekmiyor, uzaktan bakınca bile sıralamanın akla yatkın olduğunu görebiliyorsunuz. Aynı şeyi Metacritic notları için söylemek mümkün değil.

Not vermeden edemiyor olmamızın, notu yoksa inceleme eksikmiş gibi hissetmenizin daha bir yığın sebebi var. Hepsi de tartışmaya açık, değişmeye muhtaç. Ama size bir sır vereyim, muhtemelen hiçbir zaman notlardan tümüyle kurtulamayacağız. Merak ettiğiniz bir oyun için Oyungezer kaç vermiş diye siteye girdiğinizde orada not yerine dev bir yazı duvarına toslayıp "meh" deyip gitmenize dayanamayız. Ayrıca son bir not: Deminden beri anlamsızlığına vurgu yaptığım Metacritic var ya, artık bir oyunun basın kopyasını incelemeniz için göndermeden önce "kuruluşunuz Metacritic'e üye mi" diye soruyor bazı ajanslar. Ve formdaki cevap kutucukları arasında "yok biz oyunların nota indirgenmesine karşıyız hihi" diye bir seçenek yer almıyor. Yani yaşasın inceleme notları!

Serpil Ulutürk

Me was not was An Impostor

AMONG US

AYIN EZENİ:
CEVDET EMRE KIZILCAN

Meşalelerinizi ve tırpanlarınızı kuşanmadan önce; 15 Haziran 2018'de çıkmış bir oyunun kendini cümle aleme duyurabilmesi için aradan iki sene, bir de herkesi eve kilitleyen ve hemen hemen herkesin fellik fellik bir şeyler arayışında olduğu bir pandemi gerekti. Böylesine bir girişin ağır olduğunu düşüyor olabilirsiniz fakat hiçbir şey "Oha lan olm oyun inanılmaz tutuverdi birden. Hadi yangından mal kaçırır gibi ikinci oyunu yapalım!" diyen ekibe sinirimi azaltmıyor. Gerçi ikinci oyunu iptal edip asıl oyunlarına odaklarını duyurmuş olsalar da laf ağızdan bir kere çıkar.

İtirafımdır, ben de Among Us oynarken eğlendim. Impostor olmayı pek sevmezdim ama yine de iyi kötü bir şekilde gidiyordu işte. Among Us'ın ezilesi tarafı eğlencesiz olması ya da YouTube'un Among Us videolarıyla dolması değil. Oyun kendini çok çabuk tüketiyor, bu kadar basit. Buradaki tüketimi, oyunun sunduğu içerik anlamında söylemiyorum. Zaten bütçesi az olan ve mobilde de oynansın diye tasarlanmış bir oyunda bu konudan vurmak büyük bir hata olurdu. Benim söylemek istediğim tüketim impostor olmadığınız (veya kandırmaya çalıştığınız) argümanların sınırı. Bir süre sonra "elektrikte kablo görevim vardı abi, sonra Admin'e gidip kart görevi yaptım, kafeteryada buldum cesedi" diye ezbere konuşmaya başlıyorsunuz.

Bir ceset bulunduğunda zaten vira bismillah chat yıkılıyor: Nerede, nerede, nerede, nered- Yahu bir izin verelim de konuşalım değil mi?! "Nerede?" diye sormak bile stratejik derinliği olmasından değil bir süre sonra beyne işlenen "Among Us oynama algoritmasının" bir ürünü. Hele bir de zaten

İyidir hoştur da bu oyuna da 100-150 saat gömülmez yahu!

internette Among Us taktikleri diye birkaç şey var ki aman Allah'ım yani, bu oyunu da bu kadar tryhard oynamazsın be kardeşim! Ne, hile açanlar mı varmış? İnsanlıktan umudum bitmiştir...

Abarttığımı düşünüyor ve "Among Us için de bunu demezsin" diyorsanız insanların oyun ayarlarını değiştirip oyunun amacına aykırı bir şekilde saklambaç ve ona benzer oyun modları yaratmasına ne diyeceksiniz? Bayağı bildiğin insanlar artık "gözümün önünde vent'e girdi" yalanını daha fazla duymamak için kendi kendilerine oyun modu yaratmış durumdalar ya. Bu kadar hızlı tükenmeyen bir oyun olsa, böyle olur muydu?

Among Us "türüne" interatkifliği getirip, Town of Salem'deki gibi sınıfları kaldırmasıyla ve tabii ki kolay erişilebilir olmasıyla aslında bağrımıza basılması gereken bir oyun. Fakat 100-150 saatler gömüldüğünü görüyorum, böyle bir şey mümkün mü? Her neyse ben bu kadar anlattım ettim ama zaten beklemeden direkt oyunuzu bana verdiniz ve uzay boşluğuna attınız. Fakat söylemek istediğim son bir şey var: Cevdet was not The Impostor.

 Olmasa da olur  Gelse de oynasak!  Ölüyoruz reis!

Bu kez Switch'i olmayana av yok demişler.





EREN ERYÜREKLİ

MONSTER HUNTER RISE

Kaçak canavar avcılığı devam ediyor

Ben tam Monster Hunter World'de Fatalis'imi kesmiş, unumu eleyip, kılıcımı bastonumun yanına koymuştum ki Capcom beklenmedik şekilde yeni bir Monster Hunter duyurdu. Hem de yalnızca Switch'e çıkacak şekilde. Yani okey iyidir hoştur dedim ama seriye karşı eski heyecanım da sönmüş gibiydi, ta ki ilk çıkış videosunu izleyene kadar.

Monster Hunter Rise seriyi hem köklerine döndürüyor hem de World'de yapılan yenilikleri eski kafa sisteme entegre ediyor. Yani artık bölge bölge dünya işi şükür ki geride kalmış ve kesinti olmadan oldukça büyük bir alanda gezebiliyoruz. Kedilerimize ek olarak sırtına binip dağ bayır gezebileceğimiz palamute isminde irice bir köpeğimiz var. Bu cümledeki "dağ bayır gezme" işiyse oyunun "yükseldiği" yani ismindeki Rise'ın hakkını verdiği alan. Zelda: Breath of the Wild'ı oynayanlar orada her yere tırmanabildiğimizi hatırlar. MHR da aynısını yaparak sadece yatay değil dikey olarak da seyahat edebilmemizi sağlıyor, grafiklerin World kadar yoğun olmadığını da görüp sevindim çünkü orada bir yerden bir yere gitmek ilk dönemlerde oldukça zor olabiliyordu. Rise görsel karmaşadan uzak, daha temiz bir ortam veriyor bize. Oyunun ikinci büyük yeniliğiyse Wirebug denen yardımcı böceklerimiz. Bu arkadaşlar hem seyahat hem savaş amaçlı böcekler ve havada tutunabileceğiniz bir nokta yaratıyorlar size ki şarjlı olduklarından onları dikkatli kullanmak da gerekiyor. Bu yeni stratejik element oyunun çok daha akıcı olmasını sağlayacak gibi. Misal uçan rakiplere vurmak için illa yere inmelerini beklemektense biz havaya onların yanına uçabileceğiz. World'de sonradan gelen Clutching Claw mekaniği buna benzese de wirebug'ların marifetleri çok daha üst düzey ve var olan 14 silahın oynanışını komple değiştirecekler. Evet, doğru duydunuz oyuna yeni silah eklenmeyecek ama özellikle Generations oynamış olanlar bilirler ki silah modları her silahın oynanışını ciddi biçimde değiştiriyordu, wirebug'dan da daha azı beklenmemeli. "Peki yaratıklar nasıl, yine mi, Rathalos keseceğiz?" dediğinizi duyar gibiyim. Elbette yine Rathalos keseceksiniz ama partiye yeni katılan arkadaşlar da hiç fena görünmüyorlar, özellikle bu bölümün jönü Magnamalo çok canlar yakacak gibi görünüyor, tabii nihayetinde biz bu masum (!) hayvanların canını daha çok yakıyor olacağız.

4 yıldır geliştirilmekte olan ve serinin tarihinde ilk kez RE Engine motorunu kullanan Rise fazla bekletmeden dünya çapında Mart ayında çıkacak. Şimdilik G-Rank olmayacak ama onu da sonradan Rise XVYZ gibi bir oyunla ekleyeceklerini biliyoruz zaten. Ama sinyaller güzel şimdilik, serinin hayranları gözü kapalı alabilirler, çıkış yaptığında da zaten detaylı bir incelemesini bizzat yapıyor olurum bu sayfalarda (yani başkasına bırakacak halim yoktu Monster Hunter'ı).

Peki MH: WORLD ne olacak?

Şu an için son gelen Fatalis'le birlikte MHW: Iceborne'a başka bedava güncelleme gelmeyeceği açıklandı. Lakin ufukta görünen yeni nesil konsollar eminim Capcom'un iştahını kabartıyor, DMC V'te yaptığına benzer bir numarayı perde arkasında hazırlatıyordur. Fatalis'le birlikte oyun bitmiş gibi görünse de ben derim ki Rise'ın çıkışından bir süre sonra halihazırda yeni nesil konsollarda çalışan World'e bir yeni nesil görsellik yaması ve devasa bir genişleme paketi daha gelebilir (eski nesilde de geçerli olacak şekilde). Zira firmanın halen oyuna koymadığı yığınla canavarı var ve yeni neslin imkanları da hayli geniş olacak. Yani Capcom kaz gelecek yerden tavuğu esirgemezse daha uzun bir süre MH: World'le olan münasebetimiz bitmeyecektir.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Capcom | **PLATFORM:** Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 26 Mart 2021







LITTLE NIGHTMARES 2

Little Nightmares, görsel yanı da platform kısımları da başarılı bir oyundu. Ama başarısının önemli bir kısmı da gerilim dozu kararında da hikâyesinden geliyordu bence. Hikâyenin muğlak kısımlarını, ek paketi de tüketmemize rağmen halen açıklığa kavuşmayan noktaları düşününce, devam oyunu duyurulduğu vakit yaşadığım heyecan ve mutluluk çok daha iyi anlaşılabilir.

Yayınlanan videolarda, oyunun her alanda ilkinin üzerine koyarak devam ettiğini düşündürecek detaylar mevcut. Bir kere şu anlaşılıyor ki, daha sert sahneler bizleri bekliyor. Karakterimizin daha acımasız olduğu bazı anları görünce ister istemez meraklanıyoruz. Gerilimi tırmandıracak anların da izlerini gördük. İlk oyundan da aşina olduğumuz bazı düşmanlarımızın yanına bizleri diken üstünde tutacak yenileri eklenmiş. Kızçenin lafıyla, ilk oyunu fenerle arayacak gibiyiz :) Oynanışın da ilk oyunun gerisinde kalmayacağı anlaşılıyor. Hatta iki karakterle ilerleyecek olmamız, bu yönden de bir gelişimin habercisi sayılabilir.

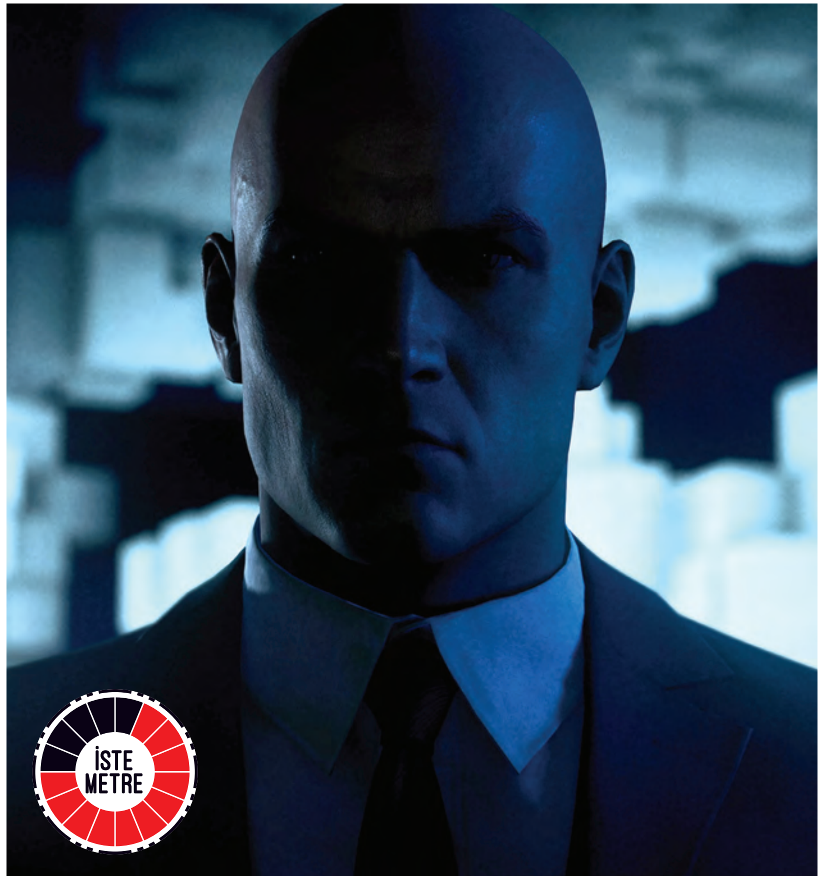
Hikâyeye dair zihnimizdeki sorular yanıtlarını bulacak mı yoksa bu sorulara yenileri mi eklenecek? Yeni maceraya ortak olup bu sorunun yanıtını almak sabırsızlanıyorum. **ENGİN**

TÜR: Gerilim / Platform | **YAPIM:** Tarsier Studios | **DAĞITIM:** Bandai Namco | **PLATFORMLAR:** PC, PS5, X|S, Switch, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 11 Şubat 2021

HITMAN 3

IO Interactive ya ikinci büyük dağıtımcıyı da kaybedince çok zor durumda kalıp oyuna pazarlama bütçesi ayıramadı, ya da artık kitlesiyle arasındaki samimiyete güvenip ekstra tanıtım yapma gereği duymuyor. Hitman şu noktada ne olduğu ne olmadığı fazlasıyla belli bir oyun ve Absolution'da olduğu gibi satış rekortmeni olma çabasına girmeyeceği belli. Yine de şunun şurasında çıkmasına 3 ay kalan oyun hakkında pek az görüntü yayınlanması satışlara zarar verebilirmiş gibi geliyor ve elbette bu istediğim bir şey değil.

Knives Out benzeri Thornbridge Mystery bölümünü tanıtan fragmanın üzerine (ki o da 2 ay önce yayınlanmıştı) en ufak bir bilgi gelmedi. Yani kendi adıma oyundan devasa yenilikler beklemiyor / talep etmiyor ve yeni bölümlerin çıkış tarihine kadar gözlerden saklı kalmasını tatlı bir sürpriz olarak görüyorum. 2016 Hitman'le atılan temelin üzerine güzel bir şeyler inşa etmeye devam edeceklerine, Sandbox bölüm tasarımında çıtayı bir kere daha yükselteceklerine güvenim tam. Ancak gözlerden uzak da kalmasınlar istiyorum. Anlatabiliyor muyum IO bey? **ONUR**





TÜR: Gizlilik / Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** IO Interactive | **PLATFORM:** PC, PS5, X|S, Switch, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 20 Ocak 2021



OYUN YAPACAĞIM

Para Lazım

YAZI ÖMER AKDAĞ



Diyelim ki bir oyun projeniz var ama bu oyunu kendi imkânlarınızla tamamlayamayacaksınız. Paraya ihtiyacınız var. Oyununuzu bir yayıncıya sunmalısınız (İngilizcesi Game Pitching).

Mantık basit. Diğer her türlü girişimde olduğu gibi: Siz sermaye sahibine projenizi sunarsınız, projeniz kabul edilirse size sermaye ve ihtiyacınız olan başka türlü destekler sağlanır, ürün piyasaya çıktığında da sermayeyi yatıran, yani yayıncı kendisine kârdan pay alır.

Ama tabii mantık basit olsa da sürecin kendisi o kadar basit değil, hatta karşıdan göz korkutucu ve hata yapmaya çok müsait. Amatör ve potansiyel oyun yapımcıları için o camı biraz temizleyelim istedik biz de.

Bu arada şu solda Yazı: Ömer Akdağ yazıyor ama yanlış anlamayın, ne işin yayıncı tarafında bir tecrübem var ne de geliştirici tarafında. Bu sayfaları işin uzmanlarını bol bol dinleyerek ve okuyarak karaladım, yani söyleyeceklerim aslında o uzmanların söylediklerinin bir derlemesi gibi. Aşağıda faydalandığım başlıca kaynakları paylaşayım hatta.

- **[GDC] Brian Upton /**
  30 THINGS I HATE ABOUT YOUR GAME PITCH
  tinyurl.com/ogz-157-gdc-1
- **[GDC] Rebekah Saltsman**
  SO YOU'RE READY TO PITCH TO A PUBLISHER? YOU'RE NOT
  tinyurl.com/ogz-157-gdc-2
- **[Gamasutra]**
  ALWAYS BE PITCHING
  tinyurl.com/ogz-157-gamasutra-1
- **[Gamasutra]**
  HOW TO PITCH YOUR PROJECT TO PUBLISHERS
  tinyurl.com/ogz-157-gamasutra-2
- **[Masterclass]**
  7 TIPS FOR PITCHING A VIDEO GAME IDEA
  tinyurl.com/ogz-157-masterclass
- **[Modus]**
  HOW TO PITCH A GAME TO PUBLISHERS
  tinyurl.com/ogz-157-modus

Sunacağım Proje Ne Seviyede Olmalı?

Teknik olarak bunun bir alt veya üst sınırı yok. Yüzlerce çalışanı olan ve AAA bir oyun geliştiren bir stüdyoysanız da paraya ihtiyacınız olabilir ve bir yayıncıyla anlaşmak isteyebilirsiniz. Öyle bir durumda havada kaparlar tabii, büyük ihtimalle de nispeten daha az bir kâr marjı talep ederler.

Peki elinizde ne herhangi bir prototip, ne sizden başka herhangi bir çalışan varsa ve elinizdeki tek şey bir oyun fikriyse? "Teknik olarak" elbette şansınızı deneyebilirsiniz. "Benim bir açık dünya oyunu fikrim var, kargo taşıyacağız, içinde Hollywood yıldızları olacak, bi' 50-100 milyon dolar ateşleyiverin" diyebilirsiniz, kabul de edilebilirsiniz, eğer nüfus kâğıdınızda Hideo Kojima yazıyorsa. Portföyünüz önemli yani. Atıyorum Undertale'i yapan Toby Fox bugün gitse, yüksek bütçeli bir oyun projesi için bir yayıncıdan sermaye istese kabul edilebilir.

Kojima veya Fox "acaba ne yapsam" diye düşünüp Oyungezer okumuyordur diye tahmin ediyorum (okuyorsanız selam olsun, arada gelin kahvemizi için, iki röportajın belini kıralım!). Uç örnekleri bir kenara koyalım o yüzden. Eğer az çok başarılı olmuş ufak çaplı bir veya birden fazla oyununuz varsa ve yine ufak çaplı bir oyun için sermayeye ihtiyacınız varsa, o durumda da sadece fikir yetebilir. Belki. Ve bu kocaman bir BELKİ. Portföyünüzde o tip bir şey yoksa ve eğer elinizde fikirden daha fazlası yoksa, isterseniz dünyanın en iyi oyun fikrine sahip olun, kabul edilmeyeceksiniz, açık ve net.

Tecrübeniz veya portföyünüz olsun veya olmasın, en ideal olan şey elinizde karşınızdakini ikna edebilecek bir sunum olması. Detaylarına birazdan değineceğim ama kaba bir hesapla projenizi değerlendirecek insana oyun projeniz hakkında anlatacak, gösterecek en azından 20-30 dakikalık içeriğiniz olmalı.

Nasıl Bir Oyun?

Aslında en temelde yapmanız gereken kendinizi karşınızdaki-

• "Parodi" yayıncıları biraz irrite eden, riskli bir kavram. Parodi bir oyun yapmak istiyorsanız elbette buyurun ancak yapmak istediği oyunu beceremeyen, sonra da ona "parodi olsun bari" diyenlerin sayısı çok. Onlardan olmamaya dikkat.

• Güncel teknolojik akımlara gereksiz derecede kapılmak da çok yapılan bir hata. Atıyorum eğer bir AR veya VR oyunu yapacaksınız, tamam ne güzel, ama o oyunun AR'a veya VR'a gerçekten ihtiyacı var mı diye de kendinize sormayı ihmal etmeyin.

• Elevator pitch'iniz üzerinde en çok düşünmeniz, en çok parlatıp mükemmelleştirmeniz gereken şeylerden biri. Sadece yayıncı bulmaya çalışırken değil, arkadaşlarınıza veya olursa bir gün bir fuardaki standınıza gelen oyunculara oyununuzla ilgili ilk söylemeniz gereken şey olacak. O kadar çok tekrar edeceksiniz ki bıkacaksınız ama ne kadar bıkarsanız bıkın o cümlelerin onları ilk duyacak insanlar için heyecan verici olacağını unutmayın.

nin yerine koymak. Projenizi değerlendirecek kişiyi hayal edin, adı Mazdamundi olsun. Mazdamundi'nin parası var, cimri bir adam da değil ama yalnızca güven veren geliştiricilere ve ilgi göreceğine inandığı projelere destek verebiliyor. Gözü yükseklerde değil, her yayınladığı oyunun yüz binler satmasını beklemiyor, beklentileri gerçekçi: Oyun çıksın, güzel çıksın, üç beş gram da kâr etsin, ona yeter. Ama şunu asla unutmayın: Mazdamundi'ye her hafta, hatta belki her gün onlarca başvuru geliyor. Ve kendinize şunu sorun: Mazdamundi olsanız siz projenize destek verir miydiniz?

"Nasıl bir oyun yapmalıyım?" sorusuna yanıt aramak gibi bir gaflete düşmeyeceğim burada tabii, o cevabı kendi içinizde aramanız gereken bir soru. Yalnızca şunu söyleyeyim; "Neden diğer yüzlerce başvuru değil de BU oyun var olmalı; BU oyunu özel, ilgi çekici kılan ne?" sorusuna verebileceğiniz yanıtlarınız olmalı. Tabiri caizse insanları bu oyuna çekecek bir "kanca"nız olmalı. "Derin bir lore", "zekice bulmacalar" vs. bunlar birer kanca değil, bunlar muhtemelen yapmaya çalıştığınız türdeki diğer oyunların birçoğunda olması gereken ve olan özellikler ve bunlara zaten siz de sahip olmalısınız. Sizin oyununuzu özel yapan şeylerdir kancalar. Atıyorum "Minecraft klonu" bir oyun yapmakta bir sakınca yok ama insanların neden Minecraft'ı değil de sizin oyununuzu tercih edeceklerini iyi ifade edebilmelisiniz.

Eğer kancanız veya kancalarınız belliyse sırada bir elevator pitch hazırlamak var.

Elevator Pitch

Meşhur bir kavram, direkt Türkçesi yok, o yüzden İngilizcesini kullanıyorum müsaadenizle. Kavramın geldiği yer şu:





Mazdamundi'yle bir asansöre bindiniz ve projenizi anlatmak ve onun ilgisini çekmek, proje hakkında daha fazlasını öğrenmesi istemesini sağlamak için yalnızca 30 saniyeniz var. İşte projenizi olabilecek en kısa ve en ilgi çekici şekilde özetleyecek o birkaç cümleye elevator pitch deniyor.

İyi bir elevator pitch hazırlamanın tek bir formülü yok. Belki bir soruyla başlamak, mizahi yaklaşmak, duygusal yaklaşmak, 1-2 önemli istatistik vermek... Geniş bir konu olduğu için kısa keseyim ve üzerine biraz kafa yormak isterseniz direkt oyunlarla ilgili olmayan şöyle bir kaynak vereyim başlangıç olarak: blog.hubspot.com/sales/elevator-pitch-examples

Oyununuzu görenlerin veya deneyenlerin oyunu nasıl tarif ettiklerini dinlemek de elevator pitch'inizi mükemmelleştirmenin en iyi yollarından. Oyuna dışarıdan bakan bir göz belki de sizinkilerden daha basit, ilginç ve nokta atışı cümlelerle karşınıza çıkabilir. Çalın o cümleleri direkt.

Key Art

Key art hani oyunların kutularında, mağaza sayfalarında, web sitelerinde sizi ilk karşılayan görseller vardır ya, onlara verilen isim. Sanki ilk aşamada sahip olmanızın o kadar da gerekmediği bir şey gibi görülebilir ancak aksine, elevator pitch'le beraber ilk sahip olmanız gereken ve de olabildiğince mükemmel olması gereken bir şey key art.

• Hani biz oyuncuların çok kullandığı ama oyuncu olmayanların anlamayacağı kavramlar vardır ya bir ton; atıyorum crafting, sandbox, level scaling, metroidvania, roguelike vesaire vesaire. Bu tip kavramları kullanmaktan uzak durun. Oyunlarla en alakasız insanın bile anlayabileceği bir elevator pitch'iniz olsun.

• Tanıdığınız ve güvendiğiniz bir tasarımcıyla veya kumar oynayıp fiverr gibi sitelerde ucuza iyi bir şey elde etmeye çalışabilirsiniz ancak gerekirse bütçe harcayıp profesyonel biriyle çalışın. Hani oyununuzun belki screenshot'ı bile olmayabilir ancak iyi bir key art'ınız mutlaka olsun.

• Eğer internet üzerinden başvuru yapıyorsanız elinizde ne varsa o başvuruya yığmayın, onun yeri orası değil. Dediğim gibi Mazdamundi sayısız başvuru alıyor, öyle kallavi bir maili okuyacak zamanı yok. Kendinizi kısaca tanıtın, elevator pitch'inizi yazın, key art'ınızı iliştirin, "projemi sunmak isterim, geri dönüşünüzü beklerim" vs. deyin kâfidir.

• Sunumunuzu online mı yoksa bir yerde fiziksel olarak mı yapmak istediğinizi mailinizin bir yerlerine not edin ama fiziksel sunum yapmak istiyorsanız karşı taraftan yol masraflarınızı falan karşılamasını istemeyin/beklemeyin, yok öyle bir dünya.

• Başvuracağınız yayıncıyı tanıyın. FPSprojeniz varsa gidip Atlus'a başvurmayın,

Elbette istisnalar, çıkan ve popüler olan oyunların bile key art'a sahip olmaması gibi durumlar olabiliyor ancak siz oyununuzu yayıncıya "satmak" istiyorsunuz ve oyununuzun genel hissiyatını, atmosferini, tonunu key art kadar doğrudan veren bir şey daha olamaz. İçinize sinecek, "bu oyun böyle bir şey işte" hissini size direkt verecek bir key art'a sahip olmalısınız.

Nereye Başvuruyoruz?

Oyun projenize ve sunumunuza güvenir seviyeye geldiniz ve yayıncı arayışına girmeye karar verdiniz. Projenizi sunmak için nasıl başvuracaksınız? Camdan "bana para vermek isteyen var mı" diye bağırmak haricinde temelde 2 yöntem var.

Birincisi yüz yüze. Ki bu genelde oyun fuarlarında gerçekleşiyor. Tercihen randevulu bir şekilde gözünüze kestirdiğiniz yayıncıların

yetkilileriyle görüşebilirsiniz. Elbette amatör geliştiricilerin Türkiye'den yurtdışı fuarlarına gitmesi hem maddi hem de vize gibi sebeplerle çok kolay değil ama bu fuarların temel amaçlarından biri geliştiricilerle yayıncıları bir araya getirmek zaten, imkânınız olursa bu opsiyonu mutlaka değerlendirin. Tabii pandemi nedeniyle fuarlar belki de kalıcı olarak uçtu ama dijital fuarlar da bu tip imkânlar sağlamak için çaba gösteriyor. Özellikle GDC bu iş için ideal yer.

İkincisi de internet üzerinden, yazılı olarak. Çoğu yayıncının sitesinde oyun projesi sunma talebinde bulunabileceğiniz mail adresleri veya formlar olur. Bunlar genelde öyle gizli saklı yerlerde de değiller, direkt İletişim başlığı altında, göz önündedirler, yayıncılar onlara yazmanız için sizi teşvik ederler, çünkü eh, bir yayıncı iyi bir projeyi başkasına kaptırmak istemez neticede. Sadece bu iki yöntem varmış gibi olmasın tabii. Ne bileyim Mazdamundi tanıdığınızın tanıdığıdır, tanıdığınızdan sizi tanıştırmasını istersiniz; veya ilk hedeflediğiniz yayıncıyla daha önce çalışmış bir geliştiriciden yardım rica edersiniz. Yardımsever insanların sayısını küçümsemeyin.

Psikolojik ve Fiziksel Hazırlık

Ekstradan germiş olmayayım ama o sunum yapacağınız yarım saat belki de kaderinizi şekillendirecek. Olabildiğince hazırlıklı olmalısınız.

Biz oyuncu milleti genelde sözlü iletişim, topluluk önünde konuşma gibi konularda pek başarılı sayılmayız, o yüzden pratik ekstra önemli. Yapacağınız sunumu kendi kendinize tekrar tekrar simüle edin. Hatta bulabildiğiniz arkadaşlarınıza sunum yapın ve onlardan tavsiyeler alın. Eğer

Asla unutmayın: Oyununuzun var olmasını dünyada en çok isteyen kişi kendinizsiniz.

veya 4x strateji projeniz varsa ilk başvuracaklarınızdan biri Paradox olsun. Eğer projeniz bir mobil oyunsa gidip PC-konsol oyunları yayıncılarının kapısını çalmayın (evet çok varmış bu hatayı yapan).

- Büyük fikri mülkler riskli, sizin projeniz istediği kadar iyi olsun, eğer çok parlak bir geçmişiniz yoksa kimse gidip Star Wars'u size emanet etmez. Yine de şansınızı denemek, veya en azından bir fikri mülkteki elementleri oyununuzda kullanmak istiyorsanız doğru yayıncıya gittiğinize emin olun. Mesela DC markası Warner'a emanet, EA'e gidip "ben oyunumda Batman de olsun istiyorum, lisans anlaşmasını ayarlar mısınız?" demeyin. Sizin için öyle bir külfetin ve masrafın altına girmek istemeyeceklerdir.

- Elmaları tek sepete koymayın. Sempati duyduğunuz bir yayıncı elbette olabilir ama umudunuzu asla sadece ona bağlamayın. Çok sayıda yayıncıya başvurun.

- Olumsuz geri dönüş alırsanız üstelemeyin. İsterseniz ileride tekrar başvurursunuz ama o an karar verilmiştir, üstelemek size eksi puan yazar, gelecekte onlarla çalışma ihtimalinizi azaltır. Teşekkür edin ve yolunuza devam edin. Olumlu-olumsuz hiç geri dönüş almazsanız birkaç gün içinde "geri dönüşünüzü beklerim" tadında bir dürtmeden, yine alamazsanız 1-2 hafta içinde bir daha dürtmeden zarar gelmez ama abartmayın.

sunumunuz online'sa o konuda pratik yapmayı da ihmal etmeyin, karşınızdaki göstermek istediğiniz bir görseli o an teknik aksaklıklar nedeniyle gösteremezseniz güvenilirliğiniz sarsılır.

Ayrıca fiziksel sunumlar için; sunumunuzun 2-3 tane basılı versiyonunu çıkarttırıp ciltletmeniz ve bunları karşı tarafa vermeniz size artı puan kazandıracaktır. Onun dışında, mobil oyununuzu telefonda değil büyükçe bir tablette göstermeniz; fuarlar gibi gürültülü yerler için yanınızda bir kulaklık getirmeniz (kesinlikle kulak içi değil), bir laptop, hatta mümkünse ortamdaki cihaz çalışmazsa diye bir projeksiyon cihazı bulundurmanız da tavsiyedir. Hiçbir şey olmasa bile sunumu ciddiye aldığınızı gösterir.

Ve en önemlisi, şunu asla unutmayın: Bu oyunun var olmasını dünya üzerinde sizden daha fazla isteyen bir kişi daha yok. Bu hevesinizi karşı tarafa ne kadar hissettirebilirseniz o kadar iyi, sunum pratiği yaparken bunu aklınızdan çıkarmayın.

Bir de şunu hatırlatıp sizi biraz rahatlatayım: Dediğim gibi, Mazdamundi iyi bir adam. Size şans veriyor ve istiyor ki siz de bu şansı değerlendirin. Yani oyununuzu sunacağınız insanın veya insanların aslında sizin tarafınızda olan, oyunları seven, yalnızca ikna edilmeyi bekleyen güzel insanlar olduğunu da aklınızdan çıkarmayın.

Sunum Sırasında Siz

Dürüstlük: Genel olarak önemli bir meziyet tabii ama karakter gelişim kitabı muhabbetlerine bağlamayacağım, merak etmeyin.
Şu sebepten söylüyorum: Mazdamundi bu işin piri. Eğer oyununuzun benzerleri 20-30 bin civarı satıyorsa karşınızdakini kafalamak için "bu oyun yüz binler satar" falan demeyin. Veya bir yıldan önce bitmesi mümkün olmayan bir oyuna "6 ayda hallederiz" demeyin. Yapabileceklerinizin ve yapamayacaklarınızın farkında olun ve bunları karşı taraftan saklamaya çalışmayın, saklayamazsınız. Kimse daha ilk günden onlara karşı dürüst olmayan biriyle çalışmak istemez.

Temizlik: Ne alaka yazıyorum bunu değil mi? Ama cidden bu konudan şikâyet eden yayıncı temsilcileri hiç az değil. Adamlar ne yaşadıysa artık. Fiziksel sunuma girecekseniz temizliğinize özen gösterin. Özellikle eğer fuardaysanız kan ter içinde kokar vaziyette bulunmanız çok normal ama sunum için yedek kıyafet ve deodorant bulundurarak durumu telafi etmeye çalışın.



Kafanız yerinde olsun: Akşamdan kalma veya alkollü olmayın. Alkol rahatlatır, cesaret verir falan diye düşünmeyin, yaşadıysanız bilirsiniz, ayık kafayla alkollü birinin muhabbetini dinlemek çekilmez bir şey olabilir. Karşı taraf saygısızlık olarak algılar böyle bir hareketi.

Kimseyi karalamayın: Yaptığınız oyunun benzerlerine, başka stüdyolara, başka yayıncılara bok atmayın. Son derece itici bir şey. Elbette projenizi benzerleriyle karşılaştırarak anlatabilirsiniz ancak bunu o benzerlerini ezeklemeden yapın.

Sorulara açık olun: Bin kere pratiğini yaptığınız, akıcı şekilde anlattığınız sunumunuzun bir anda bir soruyla kesilmesi nasıl sinir bozucu bir şeydir, ancak yaşayan bilir. Ancak düşünün, birinin size bir soru sorması projenizle ilgilendiği anlamına gelir aslında. Kendinizi dağıtmadan, lafınız kesildiği için sinirlenmeden, ve de kesinlikle "sunum bitsin soruları öyle alayım" demeden insanları yanıtlamaya çalışın.

Oyununuzu karşınızdakiler tasarlamayacak: Elbette gerektiği zaman karşı tarafa soru yöneltebilirsiniz ancak mesela "Birinci şahıs kamerası mı üçüncü şahıs kamerası mı karar vermedik, sizce hangisi daha uygun olur?" gibi sorular sormayın gidip. Mazdamundi size oyun geliştirme sürecinde danışmanlık yapmak için orada değil, sizin kafanızdaki vizyonu dinlemek için orada. Ne yapmak istediğinizi en iyi siz biliyor olmalısınız.

Kimse sizi tanımak zorunda değil: Daha önce başarılı bir oyun projeniz varsa bile karşı tarafın o oyunu bilmesini beklemeyin. Çok fazla güzel oyun var, kimse hepsini bilemez. Sizi ve oyununuzu bilmiyorlarsa hiç gücenmeyin, kırılmayın, artistik yapmayın, kendinizi tanıtın.

G*tlük yapmayın: Garip bir madde oldu ama vallahi dikkat! Dünyanın en ilginç, en umut vadeden oyun projesine sahip olabilirsiniz, ama birlikte çalışması karın ağrısı yaratacak biriyseniz kimse sizinle çalışmak istemez. Daha ilk adımda "şerefsizin teki" izlenimi bırakmak karşınızdaki için "deadline'lar yaklaştığında, iş başında sabahlanan uykusuz geceler kapıyı çaldığında gram çekilmez bu tip" anlamına gelir.

• Prototipiniz için uğraşıp edip karakterinizi detaylıca modellediniz diyelim, çok güzel. Ancak o fırsatınız olmadıysa, elinizde yarım yamalak modellenmiş bir karakter varsa, onu hiç koymayın, yerine çöp adam koyun, düz suratsız manken koyun daha iyi. Bir görsel öğe geçici olarak oradaysa, geçici olarak orada olduğu net belli olsun. Yani ya final versiyonuna yakın görsel öğe kullanın ya da düz kutu mutu koyun, kullandığınız görsel öğe arada kalmış olmasın, karşınızdaki neyin geçici olarak orada olduğunu, neyin son versiyon olduğunu bir bakışta anlayabilmeli.

Prototip

Milyon dolarlık soru: Yayıncıya sunum yapmadan önce oyununuzun çalışan bir prototipine sahip olmalı mısınız? Teknik olarak zorunda değilsiniz, konsept tasarımlarla da derdinizi anlatmaya çalışabilirsiniz ancak bir prototipe sahip olmak şüphesiz önemli bir artı. Bu prototipi hazırlarken dikkat etmeniz gereken temel noktalardan birazcık bahsedeyim.

Öncelikle şunun altını özellikle çizeyim: Bu prototipin, yani oynanabilir birkaç dakikalık bölümün oyunun güçlü ve özel yanlarını, yani "kanca"larını içerdiğinden emin olun. Hani mesela prototip ortamda koşup kapı mapı açan, düşmanlara standart şekilde saldıran bir karakter içeriyorsa, o prototipi hiç göstermeyin daha iyi. Siz belki de "temel oynanışı yapacak kabiliyetimiz olduğunu gösterelim, diğer elementleri sonradan ekleyeceğimizi not ederiz" mantığıyla yapmış olabilirsiniz bu prototipi ancak dedim ya kendinizi karşınızdakinin yerine koyun diye, karşınızdakine ortamda koşan bir karakter verdiğinizde o kişi "bunu yapabilmiş, demek ki iş var" diye düşünmeyecektir, "bu mudur yani bana sunulan oyun, bu nasıl bir vizyonsuzluktur" diye düşünecektir. Kısacası yaptığınız oyunun benzerlerinde de bulunan standart elementlerdense oyununuzu özel yapan oynanış mekaniklerini, görsel öğeleri, eğer yazımınıza veya sinematik anlatımınıza güveniyorsanız diyaloglu ve ara sahneli bölümleri içermeli o prototip. Etkilemeli yani karşınızdakini.

Bu arada bu birkaç dakikalık bölüm oyunun son halini tam temsil etmeyecektir muhtemelen, bunda bir sıkıntı yok. Adı üstünde prototip. Modellemeler eksik olabilir, bug'lar çok olabilir vs. normaldir. Dibine kadar cilalamaya çalışmayın.

Sunum İçeriği

Sadede gelin: Sunumda kendinizden ve oyunun temellerinden genel olarak bahsedip oyunun kancalarına odaklanmak ve oyuncunun yaşayacağı tecrübeyi belki saniye saniye anlatmaya çalışmak en ideali. En çok yapılan hatalardan biri, yayıncının ilk aşamada umurunda olmayacak şeylerden uzun uzadıya bahsedilmesi. Örneğin diyelim oyununuza özene bezene bir geri plan hikâyesi yazdınız, çok sağlam bir lore'unuz var. Gurur duyuyorsunuz bu yarattığınız dünyayla. Amma ve lakin kimse bir oyunu çok sağlam bir geri plan hikâyesi olduğu

için satın almaz, dolayısıyla lore'unuzun detayları Mazdamundi'nin umurunda değil. Gurur duyduğunuz bir lore hazırladığınızı söyleseniz ve temel birkaç noktadan birkaç cümleyle bahsetseniz kâfidir. Örnekler çoğaltılabilir, atıyorum envanter sisteminizi, eğer çok özel ve oyunun kendine has tecrübesiyle direkt alakalı falan değilse, dakikalarca anlatmanıza gerek yok, "çalışan güzel bir envanter sistemimiz var" deseniz yeter, herkes ne demek istediğinizi anlar. Sunum sonrasında vereceğiniz bir USB'de veya atacağınız mailde detaylarını paylaşabilirsiniz, karşı taraf da ilgisini çekmişse göz atar, sunumda bunları uzatmayın.

Monetizasyon: Benzer şekilde, eğer oyununuzda mikro ödeme sistemi vs. varsa bundan sunumda uzun uzadıya bahsetmeye kalkmayın. Yine aynı yere geliyoruz: Kimse oyununuzu çok güzel monetizasyonu var diye almaz, dolayısıyla bu Mazdamundi'nin birincil derdi değil. Eğer oyun ilgisini çekerse monetizasyon konusunun üzerinde sonradan durursunuz, esas sunumda "şöyle şöyle bir monetizasyon düşündük" tadında 2-3 cümle fazlasıyla yeterli.

Fragman: "Bir sunumda fragman olması artı puan kazandırır mı?" sorusunun yanıtı biraz şaşırtıcı aslında: Hayır. Kazandırmaz. Hani eğer sunumunuzu oyunlardan çok anlamayan bir iş adamına vs. yapıyorsanız olsun tabii, mantıklı, fragmanlar etkileyicidirler. Ama dedim ya, Mazdamundi bu işin piri, fragmanların yanıltıcı olabildiğini, oyunun eksiklerini fragmanlarda çok kolay saklayabildiğinizi iyi biliyor. Sunum sırasında fragmanınızı hiç izlemek istemeyebilir bile. Dolayısıyla fragman hazırlamaya harcayacağınız enerjiyi başka yerlere, mesela prototipe kanalize etmek isteyebilirsiniz.

Teknolojiyi zorluyorsanız: Teknik imkânları sonuna kadar kullanan, hatta zorlayan bir oyun projeniz varsa, sunumda teknik zorluğun farkında olduğunuza ve bu zorluğu aşmak için neler planladığınıza mutlaka değinin. Gidip "1000 vs. 1000 oynanan bir multiplayer FPS projem var" deyip oyunun detaylarına geçemezsiniz, "nasıl yapacan lan?" derler adama.

Para / Zaman / İnsan: Sunumunuzda yer alması gereken çok çok önemli bir konu. Oyununuzun kaç saat süreceği, kaç bölümden oluşacağı, hikâye içeriğinin kaç kelime olacağı gibi konularda, ve de oyunun tamamlanması için ne kadar paraya, zamana ve insana ihtiyaç duyduğunuza dair çok kesin olmasa bile az çok belirgin bir fikriniz olmalı, bir nevi fizibilite yapmalısınız. E çünkü karşınızdaki insandan nihayetinde bu projeyi gerçekleştirmek için para istiyorsunuz, o insan projenin çapını bilmezse ne kadar para ayırması gerekeceğini de bilemeyecektir, açık ve net.

Ekip: Herhangi bir ekibiniz olmadan, kendi başınıza da yayıncıya başvurabilirsiniz elbette ancak planladığınız oyunun çapı da buna uygun olmalı doğal olarak. Yani yapmak için 20-30 kişinin gerekeceği bir oyun için bir ekibiniz olmadan başvurma zahmetine hiç girmeyin, geri çevrilirsiniz. Elbette yayıncıya başvururken gerekli ekibin tamamına muhtemelen sahip olmayacaksınız, yayıncıya başvurmanın temel sebeplerinden biri zaten ekibi genişletecek parayı elde edebilmek. Ama işte dediğim gibi, oyununuz 3-5 kişiyle yapılabilecek çok küçük çaplı bir şey değilse, daha fazla insana ihtiyacınız varsa en azından çekirdek bir kadronuzun olması gerekir. Çünkü Mazdamundi'nin aklındaki ilk soru "Bu oyun bütçe ayırmaya değer mi?" ise, ikinci soru da "Bu ekip bu oyunu yapabilir mi?"dir. Kadronuzu kimlerle genişletmek istediğinize dair elinizde potansiyel bir kadro listesi varsa da bu size ekstra artı puan kazandırır. Ne yaptığınızı biliyorsunuz, bir planınız var anlamına gelir.





• Çok gerekli olmayan şeyleri ilk başta dibine kadar cilalamaya çalışmayın. Atıyorum günlerinizi bir gemi modellemesi yapmak için harcamayın. Kimse o oyunu gemi modellemesi çok güzel diye almayacak, dolayısıyla o modelleme sunum yaptığınız kişilere bir şey ifade etmeyecek. O zamanınızı ve imkânınızı mekaniklere, ve bu mekanikleri en iyi temsil edecek prototipe harcamanız daha mantıklı. Veya işte atıyorum hikâye odaklı bir oyun yapıyorsanız prototipinizdeki diyaloglar yazım yeteneğinizi gösteren cinsten olmalı, onları mükemmelleştirmeye odaklanmalısınız.

Bol Şans!

Dünyada çok fazla iyi fikir, çok fazla iyi oyun var. Ama çok fazla kötü fikir ve kötü oyun da var. Eğer ilk kategoride olduğunuzu düşündüğünüz, az da olsa olgunlaşmış bir projeniz ve yine az da olsa oluşmuş bir ekibiniz varsa ama bu projeyi tamamlamanıza yetecek bir gücünüz yoksa yayıncı kovalayın arkadaşlar. Gücüm yok, yapamam diyerek hayallerinizden vazgeçmeyin. Yayıncılar iyi projelere destek olmak için can atarlar. Başvurunuzda ve sunumunuzda yukarıda değindiğim noktalara dikkat etmeyi ihmal etmezseniz de şansınız artacaktır. Bunlara dikkat etmeden paldır küldür girişmeyin, pitch edeceğim derken oyununuzu piç etmeyin (evet bir noktada yapmam gerekiyordu bunu).



157



İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Borderlands 3: Psycho Krieg... (DLC)	5	72
Captain Tsubasa: Rise of New Champions	7	70
Control - Ultimate Edition	7	80
Crusader Kings III	9+	91
Crysis Remastered	7+	71
Hades	9	93
Inertial Drift	8	89
Kandagawa Jet Girls	5	60
Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning	8	70
Mafia: Definitive Edition	8	79
Marvel's Avengers	5	67
NBA 2K21	6	68
Ooblets (EE)	-	-
PGA Tour 2K21	8	77
Samurai Jack: Battle Through Time	7	78
Serious Sam 4	6+	68
Spellbreak	7	79
Surgeon Simulator 2	7+	70
Tell Me Why	7+	74
Tom Clancy's Rainbow Six: Siege (Upd.)	-	-
Tony Hawk's Pro Skater 1+2	8+	89
Wasteland 3	8+	85

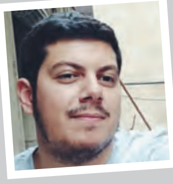
**Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.*

İNCELEMELERDE BU AY

42

OGZ TAKIMI

ARES AYBAR



Yurt dışında ilk evimize taşındıktan sonra 1 ay eve kapanıp yeni aldığım bilgisayar sayesinde uzakta kaldığım oyunlarla haşır neşir olmuştum. Dış dünyaya açılmaya karar verdikten (eşim Türkiye'den geldikten) 3 gün sonra sadece işe gitmek için dışarıya çıkılmasına izin verildiği açıklandı. Normalde çok şanslı biri olsam da Dünya'nın genel şanssızlığı içerisinde ben de kayboldum. Neyse ki FM 2021 çok geç kalmadan çıkıyor, azıcık neşemiz yerine gelsin!

SAYILARLA

29
Korona sürecinde aralıksız evden çıkmadığım gün sayısı.

112
AC: Origins'i tam anlamıyla 112 saatte bitirebildim.

199
Steam'de oynamadığım 199 tane oyunum var.

ÜÇ ÖNERİ

ROCKSMITH 2014 EDITION: Karantina günlerinde gitar öğrenmeye ne dersiniz? Rock 'n roll baby!

I AM ALIVE: Hakkının yendiğini düşündüğüm, Metacritic puanın her gördüğümde üzüldüğüm güzel bir post-apokaliptik bir oyundu.

THE FLAME IN THE FLOOD: Kendine has görsel tasarımı ve arada sizi gerecek anlarıyla güzel bir hayatta kalma oyunu. Oyunun hareketli yapısı benim anlayışıma ters olsa da heyecanlı bir nehir yolculuğu kendisini cazip kılıyor.

ERKUT ALTINDAĞ



Pandemi döneminin getirdiği sıkıntılarla birlikte Dünya artık yeni bir yapıya doğru evriliyor. Önceden fiziksel olarak dokunarak veya sarılarak insanlara gösterdiğimiz samimiyet yerini sosyal mesafeye bıraktı. Her hafta yapılan ve bir mekâna bağlı toplantıların istenirse sanal ortamda yapılabileceğini görmüş olduk. Dışarı çıkabilmenin özlemle anıldığı günlere tanıklık ettik. İşin akademi tarafındaysa, derslerin uzaktan eğitimle yapılabildiğini; doğru yöntem ve tekniklerle örgün eğitimden bile daha fazla verimli olabileceğini artık biliyoruz. Eski günlerimize ne zaman geri dönebileceğiz bilinmez ancak bu geçiş dönemini en az hasarla atlatmak ve değişen çevresel koşulları doğru algılamak ve okumak gerekiyor. Hepsinden de önemlisi, sağlığımıza dikkat etmemiz gerekiyor. Sosyal mesafe kurallarına uyarak, ve umudumuzu koruyarak...

SAYILARLA

4
Tüm dikkatim Matrix 4'le ilgili haberler ve set fotoğraflarında. Çabuk gel 2022!

76
Danışmanı olarak mezun ettiğim yüksek lisans ve doktora öğrencisi sayısı.

8.8
Hayallerimde kurduğum oyun şirketinin 2030 yılındaki tahmini piyasa değeri (milyar dolar).

ÜÇ ÖNERİ

FM 2020: Kaç sezon geçerse geçsin, tutkunun hiç azalmadığı bir oyun. Özellikle de Epic Games'in kampanya haftasında oyunu ücretsiz temin ettiyseniz uykusuz geceler sizi bekliyor demektir.

MONKEY ISLAND SERİSİ: Her sene farklı bir nostaljik oyuna takılıp kalıyorum. Bu sene Monkey Island serisi bu alışkanlığımı devam ettiriyor. Yıllar sonra bile hâlâ oynanabilir olması ve yeni nesil macera oyunlarına taş çıkarması, bir klasik olduğunu kanıtlıyor.

AMONG US: Bazen tam önümüzde duran cevherleri fark edemiyoruz. Twitch yayınlarında popüler hale gelmese, hainleri yakalamak için büyük bir fırsat kaçıracaktık! Yılın önemli sürprizlerinden, mutlaka deneyin.



LONDRA KÖPRÜSÜ HACKLENİYOR, BU LEJYON YIKILIYOR

YAZI NOYAN AKATLI

Watch_Dogs 2'deki çılgın tasarımların etkilerini Legion'ın detaylarında da görmek mümkün. Gerçekte bu kadar güzel tişört tasarlamıyorlar.





"Akşama görüşürüz o halde. Uğrayacağım." Ayaküstü konuştuğu dostuna böyle seslenip yoluna giden genç bir adam birden dönüp arkadaşına doğru yürüyerek "Gelirken bir şeyler getireyim mi sahi, bir şey lazım mı?" gibi bir soru sorar. İşte benim *Watch Dogs* hayranı olmam 2012'de, tanıtım filminde izlediğim bu sahneyle başladı. İlk *WD* hakaret tadında yorumları hak etmemişti, oynanmayacak kadar kötü değildi. Tamam, yukarıda özetlediğim, gayet doğal-gerçekçi-canlı görünen sahneler pek gerçekçi hissettirmiyordu, tüm Chicago şehri önceden yazılmış, aktörü-aktrisi değişen on beş - yirmi sahneyle doluydu, canlı, gerçekçi şekilde simüle edilmiş oyun dünyası iddiasıyla çıkmak beklentileri yükseltmiş ve hayal kırıklığı yaratmıştı binlerce oyuncuda. Israr ediyorum, bakın, ilk oyun o kadar kötü değildi yahu. *Legion'a* birkaç ay sonra DLC'yle gelecek olan Aidan Pearce de o kadar kof ve duygusuz bir başkahraman değildi, o tarihte bir yıllık dayı olduğum için empati kurabildiğim, sadece kız kardeşini ve yeğenini korumaya çalışan, iç çatışmalar yaşayan, kafası da karışık, mutsuz bir adamdı ve gene de elinden gelen gayreti gösteriyordu.

Ve sonra Marcus'la tanıştık

"Bu oyunda devrim yaptık, grafiklere, sese, oynanışa çağ atlattık, uzaylılar bizi kıskanıyor" gibi abartılı iddialarla çıkardığı AAA oyunların ilkindeki eksiklerden ders alıp ikinci oyunları seviye atlatarak raflara sürmesiyle bildiğimiz Ubisoft, *Watch Dogs 2*'de de daha tutarlı bir hikâye, belki daha sempatik bir karakter, ayrıca daha dengeli ve mantıklı bir oynanışla beğeni toplamıştı. O yüzden, başkarakter Marcus'u, nispeten pasifist ve barışçıl davranan DedSec grubu elemanları ve mor - neon pembesi renklere bürünmüş San Francisco şehrini bu satırlarda savunamama gerek bile yok diye düşünüyorum. İki oyunu da 60'ar saat oynayıp tamamlamış, bütün yan görev, mini oyunlara, şehirlerin kıyı köşelerine kadar da alıcı gözle bakmıştım. Hiç fena gitmeyen, fazla şikâyet etmediğiniz ama bir yandan da bazı ufak tefek ayrıntıların eksik olduğunu hissettiren, sofradan tam doymadan kalktığınız, kuş sütüne yakın içecekler de olsaydı diye hayıflandığınız yapımlardı ikisi de.

Artık Londra'dayız

Roman, film, TV dizisi veya tiyatro oyunu gibi hikâye barındıran tüm anlatılarda olduğu gibi, senaryolu tüm oyunlarda da giriş videosu ve "bismillah" diye WASD adımları attığımız ilk bölüm cidden önemlidir. Aylardır merakla beklediğim *Legion*'a giriştiğimiz ilk bölüm de, tahmin edileceği gibi kontroller, gizlilik, hack gibi temel mekaniklerin gösterildiği, yapay zekâ dostumuz, akıl hocamız Bagley'nin kulağa tatlı gelen sesi ve esprileriyle ilerlemek şeklinde gidiyor. Kısa ve öğretici bir ısınma turu.

İstediğiniz elemandan başlayabilirsiniz

Eğitim bölümündeki klasik İngiliz görünümlü yetişkin ajan arkadaşımızla dramatik biçimde vedalaştıktan sonra, bence oyunun en özgün, güzel özelliği olan "gruba eleman alma" olayıyla ana görevlere başlıyoruz. Tanıtımlarda, ön incelemelerde vurgulandığı gibi, Londra'da yaşayan her insanı, DedSec adlı, ilk oyunlardan da hatırlayacağımız, barışçıl-muhalif-protestocu ve tabii bilgisayar korsanı (hacker) grubumuza dâhil edebiliyoruz. Hiçbir özelliği olmayan, işsiz güçsüz, "ne iş olsa yaparım brother-sister yav" takımı da var bu Londra sokaklarında, 80'lik bahçıvan nine de var, genç yetişkin bilgisayar korsanları da, kra-

LONDRA TRAFİĞİ

Wimbledon tenis kortlarına yakın bir yerde yaşayan kuzenimin yanına taşınsaydım, soldan akan trafik ve sağdan direksiyonlu otomobillere alışmam aylarca sürebilirdi. Ne de olsa oyun bu, soldan trafik pek fark etmedi.

Sık sık karşılaşılan taksiler sürücüsüz geziniyorlar, serbestçe atlayıp gidiyorsunuz istediğiniz yere. Otomobil çalma işi suç değil sanırım oyunda, defalarca içindeki şoförü GTA usulü çekip çıkarsam da polis kovalamacası yaşamadım hiç. Haritadaki metro istasyonları dengeli, eşit mesafelerle dağılmış, görevlere giderken sık sık kullanacaksınız mecburen. Yazıda övdüğüm ve bir araç olarak da kullandığım kargo drone'u saniyede 8-9 m Hızla gidiyor, arada bir hızlıca aşağı-yukarı yapınca hız bir parça artıyor. Motosiklet-otomobil-tekne gibi araçlar için herhangi bir yan görev, yarış etkinliği eklememiş bu sefer yapımcılar. Otomobil sürüşü keyifli ve gerçekçi de değil zaten, direksiyon ve kameraya uzun uzun ince ayar yapınca bir nebze düzelme oluyor, bazı araçlarda oyun kolu kullanmak klavyeye göre biraz daha rahat gibi bu arada.



HİKAYE ÇOK ETKİLEYİCİ OLMASA DA GÖREV DİZAYNI KONUSUNDA HARİKA BİR İŞ ÇIKARILMIŞ.

vatlı-tayyörlü ofis çalışanları, metro girişlerinde dilenen perişan görünümlü evsizler, şoförler, oyun tasarımcıları, mühendisler, hemşireler, profesyonel askerler, siyasetçiler, öğretmenler, tamirciler, dansçılar, mankenler, tarih boyunca her toplumun her dönem dışladığı seks işçileri de. Hatta rakip oluşumların silahlı elemanlarını bile grubunuza alma olanağınız var. Bu sanal arkadaşların bir ile dört arası değişen farklı özellik ve yetenekleri mevcut, kimisi özel aracına atlayıp görevlerine gazlayıp gidebilirken, kimisi polis kovalamacalardan kurtulmak için kendisini bir anda heykele dönüştürebiliyor. Yatırım uzmanları daha çok para ödülü kazanma bonusu verirken, sağlık görevlileri hastanelik olan elemanlarımızın tedavi süresini kısaltabiliyor.

Başlangıçta bir pencere üzerinden, 15-16 farklı kişi arasından seçtiğimiz, yaşıma en yakın elemandan başlayayım dedim, diş teli kullanan, 49 yaşında, siyahi, güzellik uzmanı bir kadın olarak *WD2*'dekine çok benzeyen gizli üssümüze girmiş bulunduk. Güzellik uzmanının pek güzel görünmemesi gerçek hayatta bazen karşılaşılan bir durum, onu kabul edip gülüp geçtim ama "daha az hasar alma" özelliğinin kaynağını bulamadım. Yüzüne sürdüğü fondötenler darbelere karşı koruyucu etki bırakıyor belki de.

Dedsec'i sıfırdan alıp kurduk bile

Büyük bölümünü ve ayrıntılarını şimdiden unuttuğum hikâyeye gelirsek: Eğitim bölümündeki korkunç bomba patlamalarının ardından, zaten gergin durumda olan şehir tam bir karmaşa içine girmiştir. Silahlı ve kalplerini "pause"a alıp "robotlaşmış" güvenlik güçleri, erkek-kadın, yoksul-zengin, yerli-yabancı ayrımı yapmadan tüm insanlara mecazi ve sözlük anlamlarıyla kan kusturmaktadır. Biz de, ilk elemanımızı bir pencereden seçtikten sonra, ileri aşamalara geçmeye başlarız yavaş yavaş. Eleman seçme - işe alma kısmı önemli: Kıyıdan köşeden topladığımız teknoloji puanlarını (tech points) kullanarak Deep Profiler adlı bir kişi profil taraması uygulaması indiriyoruz telefonumuza öncelikle. Böylece önümüze çıkan her Londra sakininin cep telefonuna ulaşarak isim, meslek, o an ne yaptığı, ailesi, arkadaşları ve en önemlisi de artı ve eksi bonus veren, faydalı ya da zararlı yetenekleri gibi bilgileri görebiliyoruz.

Dedsec oyun firmalarını ahır yaptı

"Gizlilik, kameradan çevreyi süzüp taktik yapmak, kapı-pencere hackleyip, bulmaca çözerek ilerlemek beni bozar, delikanlı Dedsec tekme





"Watch Dogs" oyununda gördüğümüz tek köpek, o da anıt heykeli.





tokat ya da ateşli silahlarla dalar düşman grupların inine" diye düşünüyorsanız, kendi özel silahı olan, savunma (Dodge) hamlesi yaparken şarjörünü otomatik doldurabilen bir profesyonel askeri gruba katabilirsiniz. "Damla kan dökmeden gizli gizli ilerlerim, bir sokak öteden bilgisayara girip şifre kırarım" veya "abi-abla, bütün güç drone'larda ya, drone çağırabilen ve düşman drone'ların görmezden geldiği bir karakterle rahat rahat ilerlerim" derseniz, isteklerinize uygun ağabey ve ablalar da caddelerde dolanıp, mekânlarda oturuyorlar.

Yalnız başlangıçta şöyle bir zorluk var: Giriş bölümünde patlayan ve katliam yapan bombaların patlamasını önlemeye çalışan Dedsec iken, ZeroDay adlı farklı bir hacker grubu bomba fünyelerini çok güçlü, çözülemez şekilde ayarlayıp şehrin farklı noktalarına yerleştirip acımasızca patlattığı gibi, tüm suçu da bizim dürüst, zeki ama saf Dedsec grubuna yüklemiştir. Grubun tüm elemanları katledilmiş, hapse atılmış, kaçırılmış ya da kaçmıştır, canını zor kurtaran bir yerlere sığınan mor saçlı lider Sabine hariç.

Dolayısıyla başlangıçta eleman almak kolay değil; çünkü birçok vatandaş Dedsec'i vatan haini bir terör örgütü olarak görüyor. Anlayacağınız, tarih boyunca geçerliliğini korumuş stratejiyi kullanmamız gerekiyor: Düşman kalelerinden önce, düşmana destek veren masum halkın kalbini, gönlünü kazanmak. Bunun için de eleman alma görevlerinden (Recruitment Missions) gidiyoruz. İnceleme sürümünün bir hediyesi olsa gerek, üç farklı ve gayet yetenekli arkadaş, "prestij ajanı" etiketiyle baştan geldiği için, ilk 2-3 görevde çok zorlanmadım ama bir görevde işler ters gidip tutuklanma ya da dayak yiyip hastanelik olma gibi sorunlar yaşanınca, bir avukat ve sağlık görevlisi alma ihtiyacı doğdu. Sağlık görevlimiz, Hindistan göçmeni bir arkadaş çıktı, "Kardeş ben cankurtaran şoförüyüm. Dedsec'e katılırım ama önce benim ambulansı düşman bölgesindeki otoparktan kurtarman gerekiyor. Hadi hackleme-ne kuvvet!" diyerek görevini verdi. İşin kötüsü, bu görevde de dış güçler hainliklerini yaptılar, cankurtaran aracını rehin otoparkından kaçırırken direğe tosladık, güzelim açık yeşil araçla beraber görev de patlamış oldu.

Bölge ele geçirme görevleri

Gruba eleman alma işinin bir diğer kısmı da, 8-10 adet farklı bölge var haritada, beyaz yakalıların yoğun olarak yaşadığı merkezdeki City of London ya da suç oranının yüksek olduğu Camden, sanatçı - bilgisayar korsanı gençlerin takıldığı bir başka mahalle gibi. Her bölgede 3 görev bulunuyor, haritada işaretli kanıt top-

EVDEKİ HESAP

Yakalanıp tutuklanan grup üyelerinin sayısı artınca bir avukat veya yargı üyesi mesleğinden bir elemanı işe alalım dedim. Kravatlı-tayyörlü, gözlüklü, ciddi görünümlü insanların birbiriyle sohbet ettiği, bir devlet dairesi binasının önünde, takım elbiseli, 30'lu yaşlarda görünen bir arkadaşın profiline baktım. Hapisten kurtarma özelliği yokmuş ama yarı otomatik tabancası varmış. "Kardeş, katılayım size ama bak bir silah teslimatı yapacak bu kötü Albion grubu, onu engellersen size katılırım ancak" cevabını aldım.

Görev basit gibi görünse de, biraz aceleci, biraz fazla özgüvenli davranma hatalarını beraber yapınca, elimde kalan son iki ajandan biri daha yakalandı. Son kalan ajanla nispeten daha kolay işler peşinde koşarken bir metro çıkışında polisten dayak yiyen bir adam gördüm, logoya imleci götürünce, "birisinin kuzeni" tanımını okuyabildim, hemen dayakçı polisin telefonunu hackledim, o arada neyse ki bizim "birisinin kuzeni" adam da kaçıp kurtuldu. Birkaç saniye sonra ekrana güzel mesajlar geldi, görevini yapamadığım takım elbiseli adam Dedsec'imize katılmaya karar vermiş, çünkü az önce kurtardığım bu adamın kuzeniymiş. Sonra bu takım elbiselinin kişisel bilgilerine dikkatli bakınca, mesleğinin "silah analisti" olduğunu şaşırarak fark ettim. Tek özelliği tabanca sahibi olunca ve ben bayıltıcı şok tabancasıyla ilerlediğim için, bu arkadaşı merkez üste, bilgisayar oynayıp tabancasını silerken bıraktım, uzun saatler boyunca da hiç bu karaktere geçmedim.

Ta ki, farklı bir göreve kadar; bir ana görevin başlangıcında, pub'da buluşacağımız bir kadınla romantik ilişkiye girmek gerekiyordu bilgi almak için. Muzipçe gülümseyerek "dostum, silahın işime yaramaz ama düzgün telaffuzun ve takım elbisenle muhbir kızın ilgisini belki çekersin" diyerek bu silah analistinin kontrolünü aldım. Gerçekten de yetişkin düzeyinde kısa bir ilişki yaşandı, daha sonra bir-iki kez daha bu ciddi arkadaşa görev verdim, onlarda da takım elbisesiyle şüphe çekmeden park bankalarında farklı muhbirlerle görüşme yaptı. Anlayacağınız, rastgele, yanlış seçilmiş bir adamdan yirmi dakikalık bir kısa film çektirecek, oyunda yaşanmış bir hikâye çıktı.

lama, çete reisine suikast, dijital pankart asma gibi bu görevlerin ardından mahalleyi kurtarma görevi ödülü çıkıyor, biraz daha uzun ve zorlu bu işi de halledince dört yeteneğe sahip arkadaşınız gizli üssünüze katılıyor. Bu üst seviye elemanlarla aynı yetenekte ve meslekte insanlara biraz nadir de olsa şehir içinde de rastlıyorsunuz.

Bu işte üçüncü bir bölümüyse oyun içinde rastlantı sonucu keşfettim: Yukarıda söz ettiğim gibi, herkesin bir arkadaşı, kardeşi, eşi, kuzeni, öğretmeni; sevdiği bir yakını oluyor, beş-altı kişilik bu listeyi profillerinde görebiliyorsunuz. Gene ikinci baskı olacak, Londra şehri kaos içinde ve güvenlik güçlerinin acımasız ve orantısız sopası, bu elemanların ya da arkadaşının-ailesinin kafasına da iniyor bazen sokak başlarında, metro girişlerinde. Hiç tehlikeye bulaşmadan, dayakçı kötü polisin telefonunu hackleyip 5-10 saniyeliğine dikkatini dağıtırsanız, bu insanlar da sizin iyiliğinizi unutmuyorlar ve başta hakkında "hain, bombacı Dedsec" diye tweet attıkları grubunuza katılıyorlar. Ben yufka yürekli ve kendine göre adalet yanlısı ama görece korkak bir insan olduğum için, durup dururken dayak yiyen, taciz edilen, aşağılanan insanları bir oyunda da olsa kurtarmaya yardım etmek hoşuma gitti diyebilirim.

Oynanıştan haber ver o zaman

İlk iki oyunda uzun ve güzel deneyimlerim olduğu için kontrollere ve temel mekaniklere çok çabuk uyum sağladım. Orta zorluk gayet iyi geldi ayrıca. Görevlerin büyük bölümü "girilmesi size yasak olan bir bölgeye gir - önce kilitli kapı ve pencerelerin şifrelerini çözüp aç sonra bilgi topla - yoluna çıkan hain düşmanı şok tabancasıyla bayılt - zararlı yazılımı indir - rakip donanımı aşır veya yok et" şeklinde ilerliyor. Oyun içi para (ETO), tech puanları, oyun içi bilgiler veren sayfalar, ses ve görüntü kayıtları, hatıra eşyaları da topluyorsunuz bol bol. Bu kimisi çok gerekli, kimisi koleksiyonluk ıvır zıvırı toplarken örümcek robotlar (spiderbot) çok işe yarıyor, bazı görevlerdeyse zorunlu olarak spiderbot veya drone kullanıyorsunuz. Drone demişken, oynanışta en beğendiğim özellik, kargo taşıyıcı drone'lar (Cargo Drone) oldu. Ana görevlerin başlarında bir inşaat sitesine rahatça girmek için inşaat işçisi bir elemanı gruba alıyorsunuz. Sarı yelekli bu işçiler kargo drone'u çağırıyorlar. Bu büyük, sevimli drone'larla seyahat keyifli, belli bir yüksekliğe çıkabiliyorlar. İlk oyunda bina tepelerindeki hedeflere nereden çıkabilirim diye dakikalarca düşünürken, *Legion*'un en faydalı lejyoneri bu kargo drone'ları olmuş. Spiderbot ve kargo drone'ları bazı görev bölgelerinde bulunan, mini haritada işaretli noktalardan çağırma olanağınız da var. 40 saat civarı tutan tüm oyun deneyimim boyunca en zorlandığım, ter döktüğüm anlar, havalandırma - ısıtma tünellerinin içinde bir casus drone uçurduğumuz bölüm oldu, onu da ekleyeyim. Tech puanlarıyla CT (counter terror), Riot, Chase gibi silahlı drone'ları hackleme yeteneğini aldığınızda işler kolaylaşıyor, oturup yiyip içmekten başka bir şey bilmeyen vasıfsız bir karakterle bile birçok görevi tamamlamanız mümkün. Alarmı ve polis arama seviyesini 5. kırmızı seviyeye çıkartmadan tabii. Yoksa peşinize bir anda ordu takılıveriyor, *GTA* serisi gibi aynı.

İlk iki oyunda hatırladığım, mavi ve kırmızı çizgilerle noktaları birleştirme mini oyunu *Legion*'da biraz daha insaflı olmuş,



Sana bu gece drone tepesinden baktım, aziz Londra.

Takım elbiseli arkadaşı avukat sanıp gruba aldık, silah analisti çıktı.






Drone operatörü kızımız, köprüde karşıt güçlerin tacizine uğradı, kınıyoruz.





zaman kısıtlamalı mini oyunlar, beş saniye içinde iki kat aşağıdaki çubuğu döndürme gibi baş ağrısı zorlukları kaldırmış yapımcı firma neyse ki. Sonlara doğru tükenmek bilmeyen düşman yağmuruna karşı savaşarak çıkışa ulaştığımız bölümse, "ama aksiyon az" diyen oyunculara adeta "aksiyon isteyenlere, alın size aksiyon, sonsuza kadar dörder beşer zırhlı askeri tepenize yığarım siz kapıyı bulana kadar" diyor.

Senaryo biter, Legion bitmez

Olumsuz yönlere, beğenmediğim kısımlara gelirsek: Satırlarca bahsettiğim "recruitment" işi çok daha ayrıntılı şekilde yansıtılabilirmiş oyuna. İlk çıktığında hiç beğenilmeyen *State of Decay 2*'de bile karakter özelliklerinin toplam sayısı iki bine (2.000!) yaklaşmışken, "tüm Londra grubunuza katılabilir" sloganıyla ortaya atılan bir oyunda özellik sayısı yüzü ancak geçiyor. Meslek sayısı, surat ve giysi modelleri de kısıtlı ve bir süre sonra biri diğerinin aynı gibi gelmeye başlıyor. Ücretsiz yamalarla "oyun inceleyicisi - drone mühendisi - köpek eğitimcisi" gibi daha renkli karakterler, yetenekler eklenebilir diye tahmin ediyorum.

Ha bir de, prestij puanı satışı var, çok yazıldı çizildi ama 269 TL veya konsolda 499 TL talep eden bir oyunda, prestij ajanı için 80-100 TL istemeyi, yahu ben artık tamamen ayıp, saygısızlık gibi görüyorum. İnsanın içinden, bir mini oyun yazıp, piksel insancıklara Ubisoft banka hesaplarını hackletip, maddi zorluk çeken oyunsever gençlere para dağıtan Robin Hood'culuk yapmak geçiyor yeminle.

Mor-pembe ışıklı, aktivist hacker sahnemizi kapatırken, samimi olarak şunu da eklemek isterim: İnceleme yazısı, tüm OGZ ahalisi sağolsun, bana verilmeseydi, indirim kuponu kullanarak 209 TL karşılığında satın alacaktım *Legion*'u. Yapımın eksik kalmış bazı kısımları olsa da, 209 TL ödediğime fazla üzülmeyecektim kısacası. Bazı oyunların standart sürümlerinin 499 TL (500 değil yav, çok pahalı değil) gibi mantık-insaf dışı etiketlerle çıkma cüreti gösterdiği ülkemizde, çoğumuz malum ekonomik zorluklar içindeyken 209 TL de az, küçük bir para değil. Ama oyunun, ilk iki *WD*'yi da oynamış benim gibi meraklı ve orta seviye oyuncuya sunduğu onlarca saatin büyük kısmı ıstırapsız, sorunsuz geçtiği gibi gülümsediğim, "hahah, burayı güzel yapmışlar işte" dediğim anları da sıkça yaşadım. 209 TL'yi helâl ettiğimi rahatça söyleyemem ama fazla üzülmedim de işte, bir oyunsever olarak anlarsınız ne demek istediğimi.

Bize ayrılan karakter sınırının sonuna gelirken, biraz gerçek İstanbul havası alıp dinlendikten sonra *Legion*'un harala gürele Londra'sına geri dönüp, "video oyunu tasarımcısı" elemanı bulma başarımı alana kadar devam edeceğim oyuna. Sonrasındaysa önümüzdeki güncellemelere bakacağız artık...



- Londra'da güzel grafikler ve müzikler eşliğinde gezmek keyifli
- Eleman alma sistemi sürükleyici
- Farklı karakterlerle farklı oynanış
- Yardımcımız Bagley'nin sevecen ve samimi konuşmaları
- Zorluk derecesi, kontroller ve teknik özellikleri sınıfı geçer

—

- Hikâyedeki zayıflık, sıkıcı klişeler iddialı bir oyuna hiç yakışmamış
- Araç sürmek gene çok tatsız, otomatik sürüşse çok yavaş
- Bazı yan etkinlikler zevksiz ve anlamsız

8



Son Karar

Vaatlerinin büyük kısmını başarıyla yerine getirmiş, vasatın epey üzerinde bir açık dünya/gizlilik/keşif/aksiyon karışımı.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Ubisoft Toronto | **DAĞITIM:** Ubisoft | **DİJİTAL İNDİRME:** 269 TL (Uplay, Epic), 470 TL (PSN, XBL) | **DAHASI İÇİN:** watchdogs.fandom.com

AMNESIA *REBIRTH*

Sancılar kaçıncı haftada başlıyordu doktor?

İHSAN C. ASMAN

Frictional Games dendiğinde herkesin aklına evvela *Amnesia* serisi geliyor olsa da benim aklıma direkt *SOMA* geliyor. Yer yer hatırladıkça, Frictional'ın bu oyunda kafayı taktığı ve Kartezyen düalizm gibi sınırları zorladığı birtakım mesele/kavramları düşünür dururum. Hani nazarımda bu elemanların gerçek ustalık eseri *SOMA*'dır. Ama bu demek değil ki *Amnesia* (ve öncesinde de *Penumbra*) daha az can ciğer. Benim gibi korku oyunlarıyla haşır neşir olmayı seven oyuncular için elbette ki çok çok önemli yapımlar hepsi. Hele ki *Amnesia: The Dark Descent*'le, oynanış anlamında ilerleyen dönemdeki pek çok korku oyununu da içine alacak bir devrim yaşanmıştı. Şimdi bu muazzam portföye bakıp *Amnesia: Rebirth*'ten de *SOMA* seviyesinde bir hikâye yahut *TDD*'deki gibi bir oynanış zirvesi bekliyorsanız hayal kırıklığına uğramanız çok olası, zira *Rebirth*'ün bunları vermek gibi bir derdi yok. Ama aradığınız sağlam bir korku ve devam oyunuysa, o zaman doğru yerdesiniz.

Adım Tasi, çenem çok düşük ama çok güzel Fransız aksanlı İngilizce konuşurum.

Mart 1937. İlk oyundaki olayların üzerinden takriben 100 sene geçmiştir. Anastasie Trianon isimli bir çizimci, kocasının da dâhil olduğu 13 kişilik bir ekiple birlikte, bir maden projesi için Cezayir'den bugünkü Mali sınırları içerisinde kalan Fransa Sudan'ına doğru Cassandra isimli uçakla yol almaktadır. Derken tıpkı *Outlast 2*'de olduğu gibi uçakta beklenmedik bir sorun çıkar ve çölün ortasına düşerler. Tasi uyandığında uçakta tek başınadır. Bundan sonrasında da artık serinin alameti farikası olduğu üzere, hafızasının büyük bir bölümünü yitirmiş bir halde, bir yandan kocasını ve ekibin diğer kalanlarını arayacağı, bir yandan da çöl şartlarında hayatta kalmaya çalışacağı zorlu bir yolculuğa çıkacaktır.


Sırf böyle oyunlar yüzünden çocuk yapmaktan korkanlar varsa şaşırmam.

Ne lore'u kardeşim?

Bu önceki oyunla bağlantı hususunda yazıda spoiler olmasın diye çok giremedim ama eğer iyi bir araştırmacı olursanız Prof. Herbert'ın akıbetini öğrenebilirsiniz mesela. Gene Shadow'la ilgili birtakım yeni ilginç bilgiler de edineceksiniz. Öte yandan tüm meselelerin açıklanmasını da beklememek lazım. Bazı soruları cevaplandırdığı kadar yepyeni sorular da soruyor Amnesia: Rebirth.

Açıkçası bu aralar çeşitli kaybolma hikâyelerine falan da fazlaca sarmış olmamdan dolayı sanırım, böylesine bir giriş beni fazlasıyla içine çekti. Zaten ilk *Amnesia*'yı oynarken de Profesör Herbert'ın Daniel'la çıktığı yolculuğa dair notları okurken de keşke o ortamları da görebilseydik diye iç geçirmiştim. Profesörü anmışken şunu da belirtmeliyim ki oyun, *A Machine for Pigs*'in aksine *TDD*'yle direkt bağlantılar kuruyor hikâye ilerledikçe. Bu anlamda aslında birbirini besleyen iki farklı öyküden de söz edebiliriz. İlki Tasi'nin bireysel öyküsü, ikincisi de demin sözünü ettiğim, daha çok böyle *Amnesia*'nın lore'una giren arka plan öyküleri. Nasıl ki ilk oyunda hem Alexander'ın hem de Daniel'ın günlüklerinden bölümler okuyor, meseleleri daha iyi anlıyorduk, burada da aynı şey. Tasi'nin çizimci olması da anlatıya bu anlamda fena yedirilmemiş. Ama hikâye anlamında lore kısımları beni daha bir cezbetti. Özellikle Tasi'nin bireysel hikâyesi biraz öngörülebilir ilerliyor maalesef. Bir de bazı oyuncular duygudaşlık kurmakta epey zorlanmış kendisiyle. Yani bunu da bir noktaya kadar anlayabiliyorum çünkü böyle durumda birçok insan bu kadar çene çalmaz. Gerçekten bu Tasi niye bu kadar geveze yahu? Yani dibinde abuk subuk yaratıklar fink atıyorken, senin ekstradan "sessiz olmalıyım" diye mırıldanmana gerek var mı örneğin ablacım? Ayrıca tekrar tekrar kullandığı bazı spesifik hitap biçimleri de bir süre sonra fazlaca kabak tadı vermeye başlıyor.

Oyundaki ses tasarımı gene olağanüstü. Yürürken üzerine yanlışlıkla bastığımız saçma sapan bir tahtanın çıkardığı çatırdama sesi, bir kapıyı yavaşça açarken gelen gıcırtı ya da ufacık bir tıkırtı olsun, oyun sizi sürekli diken üstü bırakıyor. Özellikle oyunun ilk iki saati doğru dürüst bir tehditle karşılaşmamıza rağmen bu muazzam tasarım sağ olsun, bir an olsun rahat hissedemiyorsunuz. Gerçekten *Amnesia* bu anlamda çok güçlü ve Frictional'ın o başta bahsettiğim göz kamaştırıcı portföyüne yaraşan kalitede bir işçilik söz konusu.

Çöl kafası

Tasi gözlerini çölde açsa da oyun boyunca birçok farklı mekâna girip çıkıyoruz. İlk bakışta ben de Cezayir çöllerinin Brennenburg kalesi kadar korkutucu olamayacağını düşünüyordum ama aradığınız kaleyse burada da var: Mesela bir noktada zamanında bir Fransız garnizonunun

Custom Stories'i ilk anda göremeyince üzülmeyin zira yakında Amnesia: Rebirth'e de eklenecek.







Tasi pek yetenekli.

kullandığı terk edilmiş bir kaleye gireceksiniz ki of. Gene çöl coğrafyasını saran dar ve karanlık mağaralar, esrarengiz bir "öte-dünya" ve dahası. Özellikle bazı yerlerde ilk oyundan ve *Outlast* serisinden bildiğimiz o klasik klostrofobik hissiyatı fazlasıyla yaşıyorsunuz. Öte dünya dediğim yer de göze çok güzel görünüyor. Kısacası bölüm tasarımları beni fazlasıyla sardı. Tabii grafiklerin *SOMA* seviyesinden öyle aman aman öteye gidememiş olması üzücü bir yandan.

Oyun size ilk başta "bu kazanılacak bir oyun değil, *Amnesia* dünyasının tadını çıkarmaya bakın" türünden bir uyarıda bulunuyor. Buna uygun şekilde genelde etrafı araştırıyor, yaratık gördü mü bir köşeye saklanıyor ve bulmacaları çözerek ilerlemeye çalışıyoruz. Bulmacalar ne çok kolay ne de çok zor. Hatta kolaya bir tık daha yakın. *TDD*'den farklı olarak yaratıklar tarafından yakalanmanız ölümle sonuçlanmıyor, olduğunuz yerden biraz daha geride uyanarak yolunuza devam ediyorsunuz. Akıl sağlığını yitirmeye başladığınızda da eskiden olduğu gibi yere düşüp kıvranmak ve ilaç alıp düzelmek yerine, fareyi falan salladığımız mini bir oyun yoluyla o vaziyetten çıkıyoruz. Yani işin bu tarafı, oyunu klasik survival-horror kafasından çıkartıp biraz daha yürüme simülasyonumsu bir şeye dönüştürmüş ama bence kötü de olmamış.

Öte yandan hâlâ sinir bozucu tarafları var oynanışın. İlk oyunu oynarken de düşünmüştüm, burada da yaktığımız bir mumu yanımızda taşıyamıyoruz mesela. Niye? Yani anladım, kaynak yönetimi falan kasmak istemişsiniz de böyle olmaz ki. Bu şekilde hem oyun dünyasına girmek zorlaşıyor hem de genel anlamda saçma duruyor. Sonra öte dünyaya gitmişiz, en olmayacak yerde kibrit paketi buluyoruz. Abi kim bıraktı bunları buraya? Yıl 2020 artık, böyle abukluklar sırıtıyor ciddi anlamda, kamon! 10 sene önce bu tip şeyleri bir noktaya kadar tolere edebiliyorduk da artık pek olmuyor. Kibritlerle beraber gene bir fenerimiz de var yanımızda. Karanlık hâlâ *Amnesia*'yı korkutucu yapan unsurlardan biri olsa da başta dediğim gibi ses tasarımı korkunun esas kaynağı. Şu ses tasarımını bir itiraf aracılığıyla az bir şey daha öveyim: Birkaç yerde kulaklığı çıkarıp oyunu öyle oynadım. Evet tırstım arkadaş, ne var?

Kapanış

Özetle *Amnesia: Rebirth*, sizi 10 küsur saat boyunca bol bol gerecek, üstelik *Amnesia* lore'una dair birkaç yeni şey öğrenmenizi sağlayacak kalburüstü bir yapım olmuş; ama Frictional Games'in özgeçmişinde de öyle ilk göze çarpacak işlerden biri olmayacak ileride kesinlikle. Peki bu önemli mi? Bence hayır.

Uzman onayı

Oyunun geliştirilme sürecinde kadın doğum uzmanlarından ciddi destek alınmış. Dolayısıyla oyundaki doğum konusu üzerinde gerçekten fazlasıyla uğraşılmış olduğunu göreceksiniz. Gene yazıda spoiler vermemek için bahsetmediğim bir husus olarak, tıpkı Death Stranding'de olduğu gibi burada da bebekle ilgilenip onu sakinleştirebiliyoruz. Tabii Amnesia dünyasında bebeği sakinleştirmek Tasi'nin de sakinleşmesi demek.

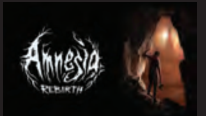


- **Ses tasarımı tek kelimeyle mükemmel**
- **Farklı mekânlar, yeni heyecanlar**
- **Amnesia evrenine dair yeni bilgiler**
- **Yerel fiyatlandırma**

–

- **Oynanışta hâlâ on sene öncesinin marazları var**
- **Grafik anlamında çok bir ilerleme olmamış**
- **Tasi'nin gevezeliği yer yer çok itiyor**

8



Son Karar

Frictional Games'in en iyi oyunu değil ama gene de isminin ağırlığını iyi taşıyor.

TÜR: Korku | **YAPIM / DAĞITIM:** Frictional Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam), 199 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 18+
DAHASI İÇİN: amnesia.fandom.com





O kadar da coşma Bob!

NICKELODEON KART RACERS 2 *GRAND PRIX*

Madem ilki kötüydü neden ikincisi çıkmış???

CEVDET EMRE KIZILCAN

Kart oyunu denince akla ikonikleşmiş üç maskot geliyor: Mario, Crash ve Sonic. Sanmayın ki bunlardan başka kart oyunu yok, hiç *Garfield Kart*'ı duymuş muydunuz ya da *Nickelodeon Kart Racers*'ı? Bir de bu oyunlar öylesine güzel ki tabii ki devam oyunları çıkmış, piyasaya arzı endam etmişler. Bize de bu güzel mi güzel oyunların (:D) tadını çıkarmak kalmış.

Nickelodeon bir çizgi film kanalı olduğundan mütevellit birbirinden farklı stüdyolardan çıkma, envai çeşit karaktere ev sahipliği yapan bir adres. Karakter kadrosu bu kadar geniş olunca belki eğlencelidir aslında diye umdum ama e olmamış araç sürüşü? İşin üzücü tarafı da aslında devasa bir potansiyel olması. Çünkü haritalar hiç de fena değil, tipik kart oyunu kestirmeleri ve gizli gidişler bol bol buluyor. Lakin aracı süremeyince haritaların güzelliğinin anlamı kalmıyor. Bir diğer deyişle güzelliğin on para etmez sürüş mekaniğine harcanmış emek olmayınca…

Abur cubur yerken oynanacak en iyi oyun

Dedim acaba bende mi bir sıkıntı var, diğer insanlar nasıl oynuyor? O yüzden online'a gireyim dedim ve sunucuların bomboş olduğunu tahmin ettiğim için ayıptır söylemesi bir paket cips açtım önüme. Sizi bilmem ama çok büyük bir takıntım var, asla kati suretle ellerim yağlıyken gamepad'e, klavyeye dokunmam, bu nedenden de ötürü bir şeyler atıştırırken pek oyun oynamam. Ne büyük talihsizliktir ki "yok canım artık daha neler" nidalarım eşliğinde elimi yıkama fırsatım olmadan maç buldu.

Oda ful çekmemişti, yapay zekâ da vardı ama öyle ödlek bir tavuk gibi kaçacak halim yoktu, hem kim bilir daha ne zaman maç bulurdu. Eh ellerimi yıkamaya da vakit yoktu. Yapılacak tek şey kalmıştı: TEK ELLE OYNAMAK. Ve ne oldu biliyor musunuz? Resmen döktürdüm! Drift, kestirme, power-up, asistan, hiçbir şey kullanmadan dört yarışta da birinci olup kupayı kaldıran isim oldum. Ya en azından yapay zekâ geçseydi beni be, oyunun sürüşü bu kadar bozuk işte anlayın!

Kamu spotu: Aşırı drift öldürür

Sağ olsun, yeni trafik canavarları yetiştirmek istemiyor oyun. Özellikle *Crash Team Racing* aksi konuda iyi bir örnek olacak, düz yolda bile drift yapmak istersiniz kart oyunlarında. Çünkü mükemmel driftler size nitro verirler. Fakat *NKR 2* buna pek izin vermiyor. Ama burada geliştiricinin suçu olduğunu düşünmüyorum. Hatta oyunun bu halde olmasının sorumlusunu da Bamtang ilan etmek acımasızlık olur, oynanışı basit tutun emri gelmiş gibi sanki yukarıdan.

Tamam konu Nickelodeon olunca hedef kitlenin yaşı otomatikman düşüyor. "Küçüklerin de oynayabileceği bir oyun" felsefesiyle yaklaşmak da mantıklı. Fakat "MUHAHA 13 yaşından küçük herkes ebeveynlerinin paçasına yapışsın da oyunumuzu zorla aldırsın MUHAHA" fikri sadece ticari olarak mantıklı.

TÜR: Yarış | **YAPIM:** Bamtang Games | **DAĞITIM:** GameMill Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** 284 TL (PSN), 275 TL (XBL), 40 dolar (Nintendo e-Shop) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** nickelodeon.fandom.com

+

- Geniş karakter kadrosu
- Yaratıcı ve karakteri yansıtan renkli haritalar

−

- Sürüş mekaniklerinin ta kendisi
- Destek ve asistan karakterlerin var olmasının anlamı yok



4



Son Karar

İnanmazsınız ama aslında Nickelodeon Kart Racers 2'den daha kötü oyunlar oynadım. Fakat bu fiyat etiketiyle "alın" demek için vicdansız olmak gerek.

PARTISANS 1941

For Mother Russia!

M. İHSAN TATARİ

90'larda en sevdiğim oyunlardan biriydi *Commandos*. Öldü denilen bu tür Mimimi sayesinde önce *Shadow Tactics*, sonra da *Desperados 3*'le âdeta küllerinden doğdu. Öyle ki başka stüdyolar da bu tarz oyunlara el atmaya başladılar. İşte *Partisans 1941* de onlardan biri.

2. Dünya Savaşı'nda, Doğu Cephesi'ndeyiz. Rus ordusu Almanlar karşısında ezici bir yenilgi almış ve geri çekilmek zorunda kalmıştır. Naziler işgal ettikleri toprakları kontrol altında tutmak için her gün birilerini tutuklayıp idam ettirmektedir. İşte biz de cephede yakalanıp esir kampına yollanan Komutan Zorin'i yönetiyoruz oyunda. Zorin tam infaz edilecekken kaçar ve çok geçmeden yolu asi köylülerle ve kendisi gibi cephenin arkasında kalan tek tük askerlerle kesişir. Ardından gerilla taktiğiyle düşmanı arkadan vurup masumları korumak için kolları sıvarlar.

Klasik esintiler, modern eklentiler

Partisans 1941'de *Commandos* türü bir oyundan bekleyeceğiniz her şey var. Farklı yeteneklere sahip karakterler, düşmanların görüş konileri, kılık değiştirme, ceset saklama, bıçak fırlatma, binalara girme... Bunların yanı sıra bir sürü modern özellik de eklenmiş oyuna. Zamanı yavaşlatma, siper alma, düşmanı tuzağa düşürüp çapraz ateşe alma. Her silahın belirli bir menzili var; mesela tabancayla hedefinizi uzaktan vuramıyorsunuz. Dahası, mermi sayısı da kısıtlı; envanterinizi dikkatli kullanmak, silahlarınızı sık sık yeniden doldurmak zorundasınız.

Her karakterin bir yetenek ağacı bulunuyor ve oyunun başında değil, seviye atladıkça farklı özellikler kazanıyorlar. Bunun kötü yanı ilk başta tüm karakterlerin birbirinin aynısı olması. Öyle ki çoğu zaman sadece Komutan Zorin'in bıçak fırlatma yeteneğiyle bölümleri geçtim, öteki partizanlar yanımda çanta gibi gezdi. Ne zaman ekibe yeni birilerini kattım, o zaman işler biraz daha renklendi. Açılabilir yetenekler arasında makineli tüfekle tarama ateşi açmak, tabancayla aynı anda üç düşmanı vurmak, içki şişelerine uyku ilacı katmak gibi şeyler var. Artık sadece bir kişi değil, o yeteneği verdiğimiz herkes bıçak kullanabiliyor. Hatta parende atıp kurşunlardan kaçmak gibi çok uç şeyler bile var. Ama bir seferde sadece 3 kişi alabiliyoruz yanımıza.

Görevler arasında saklanıp geliştirebildiğimiz küçük bir üssümüz de mevcut. Burada silahlarımızı modifiye edebiliyor, yaralılarımızı iyileştiriyor, küçük yan görevlere çıkıp ekstra tecrübe puanı ve mühimmat kazanabiliyoruz. Tabii önce gerekli binaları inşa etmek lazım.

Oyunda duvarların arkasını gören düşmanlar, açmaya çalıştığınızda yüzünüze kapanan kapılar (bu ÇOK sinir bozucu), bir türlü tıklanamayan "yağmala/taşı" ikonları gibi ufak tefek sorunlar da var. Bunlar aldığınız keyfi hafiften baltalayan ama sağlam bir yamayla giderilebilecek, basit şeyler. Aslında daha anlatmam gereken çok şey var ama yerim dar. Özetle, *Commandos* ve *Desperados* serilerini seviyorsanız ve biraz daha kolay bir şeye itirazınız yoksa denemeden geçmeyin. *Do vstreçi, tavariş.*



TÜR: Strateji | **YAPIM:** Alter Games | **DAĞITIM:** Daedalic Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** 89 TL (Playstore, Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-157-partisans

Millet aç!

Açlık ve moral oyunda önemli bir yer kaplıyor. Görevler sırasında her kutuyu karıştırmalı, içindeki yiyecekleri yağmalamalısınız ki adamlarınız aç kalmasın, daha etkili çarpışsınlar. Aynı şekilde, sivillerden çalmamalı ve onlara zarar vermemelisiniz. Yoksa yine partizanlarınızın morali bozuluyor ve iyi savaşamıyorlar.



- **Türe getirdiği taktiksel yenilikler**
- **Başarılı seslendirme ve grafikler**
- **Rusça veya İngilizce dublaj seçeneği**
- **Commandos kadar zor değil...**

−

- **...ama Commandos oynamış biri için de biraz fazla basit**
- **Neredeyse tek karakterle ilerlemek mümkün**
- **Düşmanlar bazen duvarların arkasını görüyor**
- **Cesetlerin üstünü aramak zor**
- **Kapılaaar, kapılaaaaaar...**

7+



Son Karar

Desperados 3 kadar iyi değil ama yine de gideri var.

KAPAK
erken erişim

Baldur's Gate

Go for the early access Boo!
Go for the early access!

YAZI CAN ARABACI





Normalde ağustos ayında teşrif etmesini beklediğimiz *Baldur's Gate III* ufak bir-iki ertelemenin ardından erken erişime hızlı bir giriş yaptı. Hem de ne giriş! Larian'ın "Bitmiş haldeki oyunu oynamak istiyorsanız erken erişimi satın almayın!!" uyarılarına rağmen daha ilk haftadan 1 milyonun üzerinde sattı. Ama bu kadar ilgi yanında eleştirileri de beraberinde getirdi tabii...

Bodrumda fare keserek başlayan nice rol yapma oyununa inat, *Baldur's Gate III* alabildiğine destansı ve Dungeons and Dragons bilip sevenlerin ağzını kulaklarına vardıracak bir kovalamacayla açılış yapıyor: Bir Nautiloid'i boyutlar arası kovalayan Githyanki şövalyeleriyle (Nautiloid: Mind Flayer'ların boyutlar arası seyahat etmekte kullandıkları uçan gemiler. Varlıkları mitolojik olarak adlandırılacak kadar nadirdir). Peki biz bu kovalamacanın neresinde yer alıyoruz? Direkt içinde; zira Nautiloid'in içerisinde kaçırılmış, gözümüze sokulan larvayla masaüstü oyuncularına soğuk terler döktüren bir Mind Flayer'a dönüştürülmek üzere esir alınmış durumdayız. O nedenle bu kovalamaca bize yarıyor. Gemi boyutlar arası atlama yapıp Dokuz Cehennem'in ilk katı olan Avernus'tan geçerken çıkan karmaşada serbest kalıyoruz. Oyun bir yandan bize sistemlerini öğretirken bir yandan da Cehennem sakinleri gemiye bordalamaya başlıyor; biz geminin rotasını yeniden Faerûn'a çevirince de kontrolden çıkıp çakılmamız bir oluyor... Kafamızın içinde her an bizi Mind Flayer'a dönüştürebilecek bir saatli bomba ve cevaplanmayı bekleyen bolca soruyla birlikte kendimizi bu durumdan kurtaracak bir çözüm bulmak adına maceraya atılıyoruz böylece. En azından en basit ve ana hatlarıyla erken erişimdeki hikâyenin odağı bu yönde. Tabii çok geçmeden belli olduğu üzere mevzu aslında ilk başta göründüğünden çok daha derin, kurulan entrikanın kökleri çoktan toprağa salınmış...

Şu an erken erişim dahilindeki aşağı yukarı 25-30 saatlik tecrübe bu hâliyle bile çoğu günümüz oyunundan fazla içeriğe sahip. Tüm bu süreç içerisinde goblin kampı basmaktan tutun da bataklıkta cadı avı yapmaya, Underdark'a inip Minotaur'lara kafa tutmaya ve hatta kampta yol arkadaşlarınızın gizemli geçmişlerini çözmek için ağızlarından cımbızla laf almaya kadar klasik bir RYO ve masaüstü tecrübesinden bekleyeceğiniz her şey var. Bunlara bir de farklı seçimlerle aynı hikâyenin farklı sonuçlarını izleme kısmı eklendiğinde o süre kolaylıkla iki katına çıkıyor -ki bu asıl oyunun muhtemelen üçte biri bile değil henüz!

Hele bir karakter yaratma ekranı yapmışlar ki, tam anlamıyla The Sims: Forgotten Realms Edition olmuş. "Dur şurada Drizzt'i de yaratayım", "Khelben olsa böyle olurdu", "bak bizim masaüstü oyundaki karakterleri yarattım" derken benim Steam'deki oyna-

Witch Bolt her büyücünün kitabında bulunmasını isteyeceğiniz türden bir büyü. Bir kere tutturdunuz mu konsantrasyonu bozmadığınız sürece her tur hasar vurmaya devam ediyor!



YOL ARKADAŞLARI



GALE

Faerûn'un gelmiş geçmiş en iyi büyücüsü olmayı kafasına koymuş Gale, erken erişimin şu ana kadar en sevilen (ve en çok ölen) karakterlerinden biri. Büyülerini efektif kullanırsanız öldüğü kadar öldürüyor da aynı zamanda (Witch Bolt kullanın, kullandırtın!).

Altın gibi bir kalbi olan Waterdeep'li büyücünün oldukça enteresan bir hikâyesi var. Özellikle Unutulmuş Diyarlar külliyatına hâkim olanlarınız kesinlikle Gale'in hikâyesini dinlemek isteyecek; bana güvenin.

Ha, bir de unutmadan, bir noktada bunu hatırlamaya ihtiyacınız olacak: K'ha'trach'ash'ssji değil, K'ha'ssji'trach'ash. Trach kısmını düzgün telaffuz etmeye dikkat edin.





SHADOW-HEART

Shar rahibesi Shadowheart oyunun açılış sekansından sonra karşımıza çıkan ilk isim. Bir nevi ilk serideki Viconia'nın BG3 yansıması da diyebiliriz (o da Shar rahibesiydi zira).

Shar'ın "iyi" kardeşi Selûne'den ve ona dair her şeyden ölümüne tiksiniyor ve gizliliğine pek düşkün. Lae'zel'le birbirlerinden hiç hazzetmiyorlar ve genellikle birinin desteklediği fikre diğeri olumsuz yaklaşıyor. Başta çok soğuk ve umursamaz dursa da bazı hareketlerinizle o buzu eritmemiz ve hatta Shadowheart'ın dünya görüşünü etkilememiz mümkün olacak gibi duruyor.

Cleric olmasından ötürü iyileştirme ve ilahi büyülere yatkın; çok gerektiğinde gürzünü çekip güzel hasar da verebiliyor ama. Kendiniz Cleric değilseniz muhtemelen partinizde bulundurmak isteyeceğiniz bir karakter.



YOL ARKADAŞLARI



ma sürem 80 saat olmuş durumda şu anda! Ne ara o kadar vakit geçti anlamadım bile...

BALDUR'S DIVINITY: ORIGINAL GATE

Ama popüler olan ve ilgi gören her şey gibi *Baldur's Gate III* için de atılmış tonla eleştiri oku var. Gelelim o eleştirilerin yerli mi yoksa yersiz mi olduğuna...

Oyun bug'lı mı? Evet, özellikle grafik ve animasyon tarafında bakış açınıza göre çok eğleneceğiniz ya da canınızı sıkabilecek tonla bug var. Düzgün çalıştığı zamanlarda tam bir görsel şölen; bitmiş halinden ne bekleyebileceğimiz konusunda müthiş umut veriyor. Ama çalışmadığı zamanlarda da kendi içine çöküp garip geometrik şekiller alan karakterler mi dersiniz, yoksa ağzı kapalı vantrilok gibi konuşan karakterler mi... Yine de en azından asıl oynanıştaki sistemler beklediğimden çok daha sorunsuz ve akıcı çalışıyor, o açıdan bunun erken erişim olduğunu hatırlayıp grafik ve animasyon tarafındaki sorunlara şahsen çok takılmadım.

Peki oyun oynanış olarak *Divinity: Original Sin*'in aynısı mı? Hayır, değil. Ama aynı yapımcı ve aynı oyun motorunu kullanıyor olmasından gelen kesişme noktaları var. *Divinity*'de "yere ateş atalım, üzerine lanet

Larian Baldur's Gate'in özünü korumayı başarırken sinematik anlatımı da diyalog sahneleriyle bir sonraki aşamaya taşımış.



basalım ki düşmanı iyice kavurup yaksın; sonra yağmur yağdıralım, sönen ateş buhara dönsün, üzerine kutsama basalım da bizi iyileştirsin" şeklinde savaş alanını kontrol etme üzerine dönüyordu bütün dövüş sistemi. *Baldur's Gate III*, bunun tonunu çok ciddi şekilde kısarak D&D'nin 5th Edition kurallarından beslenen bir sistem kurmuş kendine. O yüzden internette verilen tepkinin biraz aşırıya kaçtığını söylemek mümkün. Yine de tamamen haksız da değiller; bazı noktalarda yine Meksika dalgası yapan alevler dört bir yanımızı sarabiliyor mesela.

Bu özellikle çeşitli büyü cantriplerinde ciddi bir dengesizlik yaratıyor. Çünkü şu haliyle Fire Bolt gibi sınırsız kullanılabilen cantripler yüksek seviyeli ve kıymetli olması gereken büyülerden ciddi şekilde daha işlevli. Bir de tabii Larian klasiği "Barrelmancy" sınıfının gereği olan "düşmanların etrafına varil dizerken onların olaydan bihaber şekilde mal mal oturup izlemesi" problemi var. Ama erken erişimin güzelliği de burada; bunlar Larian'a sesimizi ve fikrimizi kolayca duyurabileceğimiz, kolaylıkla törpülenebilecek şeyler -ki emin olun bu



Kafanızın içinde Illithid larvası bile olsa şeytana ruhunuzu satmak çok iyi bir fikir olmayabilir; aklınızda olsun...

NELER BEKLEMELİ?

Erken erişim bize ne beklememiz gerektiğine dair fikir verse de resmin tamamını ortaya koymaktan çok uzak. Bu yüzden önümüzdeki dönemde Larian'dan neler beklemeli, yapımcıların dediğine göre oyunun bitmiş hali neye benzeyecek, önemli sayılabilecek bazı açıklamaları maddeler halinde toparlayayım dedim.

• Erken erişim, oyunun ilk kısmının çoğunu içeriyor olsa da ilk bölümün tamamı bundan ibaret değil. Muhtemelen büyük güncellemelerle daha fazla içeriğin ilk bölüme eklendiğini göreceğiz (Moonrise Towers'ın da ilk bölüme dâhil olacağına dair söylentiler var). Mevcut ilk bölümde de bazı kısımları neredeyse baştan yazmayı planlıyorlar (şu an için verilen örnekler arasında Lae'zel'in gruba katılış kısmının tamamen değişecek olması ve Kagha'nın aslında tamamen "kötü" olmadığını daha iyi aktaracak sahneler yazılması var).

• Parti üyelerinin konuşmalara daha çok dâhil olması ve hatta yeteneklerinin çeşitli zarlara bonus katkı sağlaması söz konusu olacak (muhtemelen Pillars of Eternity 2'deki gibi diye tahmin ediyorum).

• Yol arkadaşlarının her birinin Original Sin 2'deki karakterlerden en az 10 kat derin ve detaylı olması planlanıyor. Bu da erken erişimde öğrendiğimiz ve kazıdığımız şeylerin işin sadece yüzeyi olduğuna işaret ediyor.

• Daha fazla ırk ve sınıf seçeneği erken erişimin ilerleyen safhalarında aktif hâle gelecek. Bir başka kutuda belirttiğim datamine sayesinde neler geleceğine dair bir fikrimiz var. Buna göre ırklara Gnome/Deep Gnome, Dragonborn, Half-Orc, Duergar eklenirken sınıflara da Barbarian, Bard, Druid, Monk, Paladin ve Sorcerer eklenecek. Böylece D&D 5th Edition'daki bütün temel ırk ve sınıfları da karşılamış oluyor oyun.

• Eğer diline ve karizmasına güvenen bir karakter oynayıp çıkan sorunları barışçıl bir şekilde çözme yoluna gidiyorsanız doğru düzgün tecrübe puanı almadığınızı fark etmiş olabilirsiniz. Yakın zamanda bu konuda da sağlam bir güncelleme yapılacağı duyuruldu; umudunuzu kaybetmeyin ve kılıcınızı yavaşça yere bırakın lütfen.

YOL ARKADAŞLARI



LAE'ZEL

Bir Githyanki olan Lae'zel aslında Faerûn'un biraz "yabancısı" sayılır. Hayatının en büyük amacı Liç Kraliçe Vlaakith'e layıkıyla hizmet etmek ve bir gün kırmızı ejderhasına binip gümüş kılıcını kuşanma onuruna sahip olmak.

İster iyi oynayın ister kötü, söylediğiniz çoğu şeyi tasvip etmeyerek sinirlerinize de bolca dokunacak muhtemelen; özellikle de ilk başlarda. Buna rağmen çok iyi bir savaşçı ve hem yakın dövüşte hem de menzilli olarak çok canlar yakmasıyla ve dayanıklılığının da çok yüksek olmasıyla grubunuzda yine de yer almasını isteyeceğiniz bir isim.

Kısa sürede fark edeceğiniz üzere geçmişine de biraz fazla düşkün; beraber kreşe gittiği arkadaşları hakkında çenesini bir türlü tutamıyor...





ASTARION

Grubumuzun "vampirciği" Astarion da yine popüler karakterlerden. Aristokrat ve küçümseyici tavırları başta biraz sinir edebiliyor ama aslında o kadar da kötü biri değil.

Akan sulardan asitmişçesine hasar almasını, her türlü kilidi başarıyla açması ve gölgelerin arasından fırlayarak verdiği çılgın hasarlarla fazla fazla kapatıyor. İlginç bir şekilde gün ışığında kalabilen ve hiç utanmadan sıkılmadan sarımsak yiyebilen bu vampirciğin peşindeyse ondan çok daha kudretli bir vampir lordu var. Efendisinden kurtulmasına yardım mı edeceksiniz yoksa onu kendi ellerinizle teslim mi edeceksiniz, orası size kalmış tabii...

YOL ARKADAŞLARI



konular Larian'ın da dikkatini çekmiş durumda ve enine boyuna tartışılıyor çeşitli forumlarda.

Dengelenmesi ve bir düşük seviyeye çekilmesi gereken elemental efektler dışında savaşlar sizin dövüştüğünüz alanı ve karakterleri ne kadar iyi analiz ettiğinize bakıyor; aynı masaüstünde oynarken olduğu gibi. Masaüstü oynarken çoğu şeyin mekanikleri kâğıt üzerinde belli olsa da onları nasıl kullanacağınız çoğunlukla sizin hayal gücünüz ve Dungeon Master'ınızın yaratıcılığıyla sınırlıdır. Bir bar kavgasının ortasında kaldığınızda en yakındaki şarap şişesini alıp karşınızdakinin kafasına geçirebilirsiniz. Bilgisayar ortamında bu sınırlar daha keskin olduğundan bu tarz sahneleri yaratmak daha zordur. *Baldur's Gate III* bu sınırları mümkün olduğunca esnetiyor: Uzaktaki düşmanın kafasına şişe fırlatabilirsiniz, yanmakta olan meşaleye kılıcınızı sokup alevlendirebilirsiniz ya da çatılarda size pusu kurmuş goblinlerin arkasına büyüyle ışınlanıp normalde canınıza okuyacak okçuları Thunderweave büyüsüyle aşağı itebilirsiniz… Eğer aklınıza yaratıcı ve ilginç bir çözüm geliyorsa denemekten çekinmeyin. Oyun size söylemese bile goblin kampındaki içki kazanına zehir döktüğünüzde onları zehirleyebilirsiniz; ya da uyku iksiri dökerseniz uyutabilirsiniz. Uzaktaki bir takım arkadaşınıza iksir fırlatarak iyileşmesini sağlayabilirsiniz (ancak tam

ÖNCEKİ OYUNLARLA ALAKASI

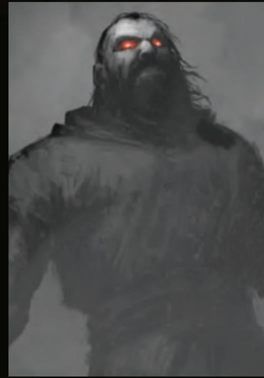
Baldur's Gate III, şu an elimizdeki kısmında önceki oyunlara çok direkt bir bağlantı kurmuyor. Bu yüzden çoğu oyuncu "Neden Baldur's Gate III demişler adına o zaman?" diye isyan etse de aslında Larian'ın kendi sitesinde yayınladığı basın kitleri içerisinde ne gibi bir bağlantı olduğu açık ve net bir şekilde belirtiliyor:

"Umutsuzca bir tedavi aradığımız sırada larvanın bize tanrısal güçler verdiğini keşfedip kendimizi Ölü Üçlü'nün (Cinayet, Tiranlık ve Ölüm) başının altından çıkan bir komplonun tam ortasında buluyoruz."

Unutulmuş Diyarlar'a hâkim olanlar burada kimlerden bahsedildiğini anlayacaktır: Cinayet Tanrısı Bhaal, Tiranlık Tanrısı Bane ve Ölüm Tanrısı Myrkul.

Peki ilk iki oyunda Bhaal ölü değil miydi? Hatta biz Bhaal'ın çocuğu değil miydik? Nasıl Bhaal'ın komplosu olabiliyor bütün bunlar?

O konuda da çok kısa bir özet geçecek olursam: Bhaal, Sıkıntılar Zamanı öncesinde birçok tanrının felaketini öngören kehanetleri duyunca kendini garantiye alacak bir plan yapıyor. Bu plana göre tanrısal özünü dağıttığı çocukların hepsi öldüğünde bir araya gelecek



olan öz, Bhaal'ın yeniden doğmasını sağlayacaktı. Babaları Cinayet Tanrısı olunca Bhaal'ın çocuklarının da birbirlerini doğramaya başlaması çok uzun vakit almıyor tabii. Önceki oyunların ana karakteri bir noktada tanrısal özünün peşinde olan herkesi bir şekilde yenip, tanrı olma fırsatını da elinin tersiyle ittikten sonra emekliye ayrılıyor. Çoğu oyuncu için defter burada kapansa da 2013 yılında yayınlanan bir masaüstü macera hikâyeyi gerçek bir sona erdiriyor: Maceracılıktan emekli olduktan sonra Flaming Fist'e katılan ve kısa sürede buranın başına geçen ana karakterimiz (bu maceradaki ismiyle Abdel Adrian) Baldur's Gate'in grandüklerinden biri oluyor ve tam da halkın karşısında bir konuşma yaparken geriye kalan son Bhaalspawn tarafından öldürülüyor. Diğer Bhaalspawn'ı da maceracılar olarak biz harcıyoruz ve böylece Bhaal'ın planı birkaç yüz yıl gecikmeyle de olsa başarıya ulaşmış oluyor aslında. Özü tekrar tamamen serbest kalan Bhaal böylece yeniden doğuyor (süper özet geçtiğim bu hikâyenin çok daha detaylı versiyonunu şuradan okuyabilirsiniz: bit.ly/bgozet-lk)

"Ee, aradan 100 yıl geçtiyse Minsc nasıl hayatta?" diyenleriniz var bakıyorum. Minsc (ve Boo), ana karakterimizin macerası tamamlandıktan sonra nedenini bilmediğimiz bir şekilde (muhtemelen büyülenerek) taşa dönüşüyor. Bu taştan "heykeli" tutup Baldur's Gate'in meşhur korucu kahramanına benziyor diye meydana dikiyorlar. Wild Mage'in teki tutup da yanlışlıkla bu büyüyü tersine çevirince 100 sene sonrasının Faerûn'unda kötülüğün kıçını tekmelemek için serbest kalıyor Minsc de... Sonrasında kendi maceralarına atılıyor (Heroes of Baldur's Gate diye bir çizgi roman serisi var) ve bu maceraların sonuncusunda Avernus'a ayak bastığı sırada Styx Nehri'ne düşerek hafızasını kaybediyor. En son gördüğümüzde kafası karışık olsa da Boo ona eski maceralarının anılarını anlatmaya devam ediyordu. Baldur's Gate III'te göreceğimiz Minsc de tam olarak mevzuyu buradan devralacak gibi gözüküyor.

Underdark gerçekten de tam kitaplarda anlatıldığı gibi bir ölüm tuzağı ama görsel olarak çok tatlı gözüküyor.



Baldur's Gate III Divinity motoru kullanıyor olsa da motorun üzerine sağlam geliştirme yapılmış.



Hah, biz de "Zindanlar tamam ama Ejderhalar nerede hani?!" diyorduk tam...







WYLL

Baldur's Gate'te kime sorsanız Blade of Frontiers'ın namını duymuştur muhtemelen. En sevdiği büyünün Eldritch Blast olmasından da anlayacağınız gibi bir Warlock kendisi. Druid Grove'a girişteki savaşı ölmeden atlatabilirse kendisini içeride Tiefling çocukları eğitirken bulabilirsiniz.

Gözünün birini goblinlere kaybetmiş olan Wyll, bütün promo materyallerinde cayır cayır gözüktüğü üzere karanlık bazı anlaşmalar yapmış olmasına rağmen başkalarının benzer anlaşmalar yapması konusuna şiddetle karşı çıkıyor. Raphael'le görüşürken aklınızda tutmak isteyebilirsiniz...

YOL ARKADAŞLARI

kafasına fırlatmayın, şişe kırılınca ufak da olsa hasar alabiliyorlar). Sistem çok açık uçlu olduğu için bu gibi şeyler sadece savaşlarda değil, oyunun her alanında işe yarayabiliyor ve bunları keşfetmek müthiş keyifli.

Son bir ipucu daha: Disguise Self büyüsünün işlevselliğini yabana atmayın. Kendinizi birçok farklı ırka dönüştürüp konuştuğunuz diğer karakterleri kandırıp değişik tepkiler alabiliyorsunuz bu özellik sayesinde. Tutup da goblin kampında düz bir elf olmakla bir drow olmak arasında nasıl bir fark olduğunu tahmin edersiniz herhalde…

ERKEN KALKAN ERİŞİR

Divinity: Original Sin 1 ve *2*'nin erken erişim süreçlerinin bize gösterdiği üzere Larian bu süreçleri oyuncuların beklenti ve isteklerini toplamak için verimli kullanıp oyunlarını bu doğrultuda çok daha iyi hâle getirmeyi başaran bir firma. *Baldur's Gate III* şu hâliyle bile (bütün eksiklerine rağmen) pırıl pırıl parlayan ve Larian'ın başyapıtı olmaya aday bir oyun. Bundan tahmini bir sene kadar sonra tam sürüm hâlini oynadığımızda şu ankinden çok daha farklı ama daha iyi bir tecrübe sunacağına neredeyse kesin gözüyle bakıyorum o yüzden. Eğer oyunun bitmemiş olması ya da çeşitli hataları sizin için bir sorunsa şimdilik uzak durup bitmesini beklemek sizin için daha mantıklı olacaktır. Ama eğer sesinizin duyulmasını, oyun tam çıkışını yaptığında "Vay be, nereden nereye!" diyebilmek ve çorbada biraz olsun sizin de tuzunuz olduğunu bilmenin gururunu yaşamak isterseniz hiç durmayın. Hatta Minsc'ten alıntı yapmam gerekirse: "Go for the early access, Boo! Go for the early access!!!"

cRPG'lerin şanındandır, siz savaşırken arkada sürekli zarlar atılıyor.

DİĞER KARAKTERLER

Muhtemelen sonradan eklenecek olanlar "Origin Character" olmayacaklar ancak grubumuza (ya da kampımıza) katılacağı düşünülen diğer karakterlerin isimleri şu şekilde:

MINSC (ve tabii ki Boo –şaşırdınız mı?)
DAISY (Çok yüksek ihtimalle larvanın bize gözüküp aklımızı çelmeye çalıştığı "çekici" form)
HELIA (Kim olduğuna dair bir fikrimiz yok)
SYLVIRA (Muhtemelen Candlekeep'li Başbüyücü Sylvira Savikas, oyunda ona ait bazı mektupları bulmak mümkün)
KARLACH (Avernus'tan Nautiloid'e atlayıp kaçan, yaralı halde bulduğunuz tek boynuzlu Tiefling)
İSİMSİZ DROW (Underdark'taki günlüklerden birinde Malice Do'Urden'a gönderme var. Acaba bir BG klasiği olarak Drizzt'i de tekrar görür müyüz?)
"DEN LEADER" (Kim olduğuna dair bir fikrimiz yok)

BUNLARI DENEYİN

• Oyununuzu her fırsatta kayıt etmek için bir elinizi F5'in üzerinde tutmaya alıştırın. Alışkanlık haline getirmezseniz saatler önceki kayda dönmeniz gerekebiliyor bazen.

• Oyun size vaktinizin çok kısıtlı olduğu yönünde psikolojik baskı kursa da büyüleriniz bittikçe ya da zor duruma düştükçe kampa dönüp dinlenmekten çekinmeyin. Özellikle bazı sahneler siz kampta dinlendikçe tetikleniyor, emin olun o sahneleri kaçırmak istemezsiniz.

• Long Rest ve Short Rest farklı şeyler ve bazı yetenekler tekrar şarj olmak için sadece Short Rest'e ihtiyaç duyuyor. Her Long Rest başına bir tane Short Rest kullanabiliyorsunuz. Aklınızda bulunsun, varlığını unutmayın.

• Canları 0'a ulaşan karakterler yere düşerek "Downed" statüsüne giriyorlar. Ölmeye karşı üç kere başarılı zar atabilirlerse stabilize oluyorlar ama üç kere başarısız olurlarsa direkt ölüyorlar. Downed olan karakterlerin yanlarına konuşup aksiyonunuzu "Help" için kullanırsanız 1 HP'yle dirilmelerini sağlayabiliyorsunuz. Bazı "ağır" vuran boss'ları sömürmek için bunu bir taktik hâline getirebilirsiniz (dirilt, Boss 1 HP'li karaktere 38 vursun ve düşsün, tekrar dirilt şeklinde). Ayrıca eğer diriltme parşömeniniz biterse kampınızı ziyarete gelecek bir Liç'e yol arkadaşlarınızı 200 altın karşılığında dirilttirebiliyorsunuz.

• Blighted Village'daki demirci dükkânını bulabilirseniz silahlarınızı geliştirmek için bir tarif öğreniyorsunuz. Sadece Underdark'ta yetişen Sussur Tree'nin kabuğunu kullanarak Greatsword, Dagger ya da Sickle türü silahlardan birini +1 seviyesine çıkartabilirsiniz.

• Diyelim ki diyalog sırasında zarlar dilediğiniz gibi gelmedi ve kendiniz bir anda isteğiniz dışında savaşın ortasında buldunuz. Karşınızdaki karakteri öldürmek yerine "Knock Out" seçeneğiyle bayıltmayı deneyebilirsiniz. Bir karakteri dümdüz öldürmek yerine bayıltmak çoğu zaman ilginç sonuçlar veriyor.

• Volo'dan larva konusunda yardım istemeden önce oyununuzu kaydetmeyi ihmal etmeyin. Sonuçları çok... iç açıcı olmuyor.

• Eğer sonuçlarından çekinmiyorsanız larvanın güçlerini yeterince kullanarak karakter yaratımı sırasında yarattığınız ikinci karakterin rüyalarınızda sizi ziyaret etmesini sağlayabilirsiniz. Üstelik rüyanın sonucunda (bir Baldur's Gate klasiği) yeni güçler de kazanıyoruz. Muhtemelen uzun vadede başımıza daha çok dert açacak olsa da...

• Eğer oyunun canlı yayınını yapmayı planlıyorsanız kanalınıza Baldur's Gate III eklentisini ekleyin. Böylece istediğiniz zaman seçimleri yayınınızı izleyenlere oylatarak daha interaktif ve keyifli bir tecrübe yaşayabilirsiniz.

• Oyunun mod desteği daha şu aşamadan gayet geniş ve şimdiden tonla mod çıkmaya başlamış durumda. İstediğiniz gibi olmayan bir şey görürseniz modları kurcalamak isteyebilirsiniz.



- **D&D 5th Edition kurallarını bilgisayar ortamına gayet güzel uyarlıyor**
- **Karakter yaratmaca çok keyifli**
- **Her duruma bulmaca gibi yaklaşması ve yaratıcı çözümlere izin vermesi**
- **Görsel ve sinematik yanı çok güçlü**
- **Unutulmuş Diyarlar'a destansı bir dönüş yapılması!**

−

- **Yer yer tonunun düşürülmesi gereken Divinity esintileri**
- **Animasyonlar başta olmak üzere sıkça karşımıza çıkan bug'lar**

Son Karar

Tam tecrübeyi daha düzgün yaşamak isteyenler çıkışını beklemek isteyebilir ama şu hâli bile nefis bir oyun olacağının habercisi.





Oyunun sizden yaratmanızı istediği ikinci karakteri sallamamazlık etmeyin. Sonra çok absürt ara sahnelere maruz kalabilirsiniz.



TÜR: RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Larian Studios | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DİJİTAL İNDİRME:** 249 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** baldursgate.fandom.com

PORT ROYALE 4

Meyve sebze sat, yeni gemi al

NOYAN AKATLI

Hayatımız boyunca hayal kırıklıkları farklı yerlerde ve biçimlerde karşımıza çıkar. Aklıma ilk gelen örneğe bakacak olursak, yolculuklarda çeşitli hayal kırıklıklarıyla karşılaşabiliriz. Birkaç yıl önce çıktığımız ve görece keyifli geçen, bazı mutlu anlar biriktirdiğimiz, tarihi mekânlara da uğradığımız güzel bir deniz yolculuğu örneğin. Benzer bir yolculuğu tekrar gerçekleştirme şansı karşımıza çıktığında, heyecanla, berrak mavi sulara atlar gibi atlarız bu tekne gezisine. Ama işler belleğimizde kalan tatlı anılardaki gibi gelişmeyince bir an önce karaya çıkıp pişmanlık ve düş kırıklıkları, biraz da sorgulamalarla dolu bir kafayla evimize dönmek isteriz. *Port Royale* serisinin 4. oyununun bende uyandırdığı duygular da aşağı yukarı bu şekilde oldu işte.

Korsan dediğin kadın olur

İşin ilginci, *Port Royale* serisinin ilk 3 oyununu deneme şansım olmamıştı daha önce. Ama, aynı firma yapımı, 2013'de çıkmış olan *Rise of Venice*'in mavi ve tarihi sularında yelken gezdirmiştim. Anlaşılacağı üzere, tarihte geçen bir deniz ticareti - şehir yönetimi simülasyonu var elimizde, bu tür yapımların en yenisi daha doğrusu. Bu tür yapımlar demişken, baştan belirteyim; *Anno* serisinden herhangi bir oyunu *Port Royale 4*'e tercih ederim. Şehir ve ticaret filosu yönetme mantığı, gelişme hissi, tek kişilik senaryo gibi özelliklerde *Anno*'nun tüm oyunları daha başarılı her bakımdan.

Tarihi pusulamızı oyunun güzel yönlerine doğru tutacak olursak; grafikler ve müzikler diyebilirim. Eğitim bölümü de bilgi verme açısından iyi. Açılış videosundaki korsan şarkısı kulağa sevimli geliyor ve oyunun tropik bölgede kolonileşme üzerine olduğu, sömürge döneminde geçtiği hakkında önceden haber veriyor âdeta.

Karakter yaratma nispeten önemsiz ama, korsan ve tüccar sınıfının sadece kadın, gemici ve maceraperest sınıfınınsa erkekle kısıtlı olması, bayrak çeşitlerinin çok az olması gibi tatsız sürprizler başlıyor maalesef henüz senaryonun başlangıcında. Karayip adalarına benzeyen bir kurgu haritada gemilerimizle gezerek şehir ve kasabaların arz-talep durumlarını gördükten sonra bir süre "ucuza al - pahalıya sat" mantığıyla kazanıyoruz altınlarımızı. Bu altınlar, tabii, "pamuk tarlası kur", "başkente tütün, kahve taşı" gibi ana görevler için gerekiyor. Şöhret (fame) puanları da yeni gemi kaptan lisansı, bira üretimi izni gibi ilerlemelerde kullanılıyor. Ticari yolları düzgünce ayarladıktan sonra (bkz: İpucu) para kazanmaya ve görevlerde ilerlemeye başlıyoruz.

Ağır ağır giden gemiler

Genel olarak çok kötü, oynanmaz türden bir oyun değil *Port Royale 4*. Ama bir türlü rüzgârı tam ayarlayamayan bir yelkenli gemi gibi, zamanın geçişi en hızlı (3x) ayarda bile çoğu zaman yavaş kalırken, oyunu durdurma komutunu atayacak bir klavye tuşu bulunmuyor. Güzel ve huzurlu açık denizde, hafif müzikler eşliğinde gemi yolculukları cazip gelse de bir süre sonra oyunun kendisi gibi sıkıcı hale gelebiliyor. Demir atıp sayfayı kapamadan önce, 16.-17. yüzyıl tarihi, sömürgeleşme, korsanlar, deniz ticareti, şehir yönetimi gibi konulara meraklı oyunculara, iyi bir indirime girerse öneririm *Port Royale 4*'ü. İndirim dönemine kadar *Anno* serisi gibi ya da *Rise of Venice* gibi limanlarda gezinmek daha kârlı ve mantıklı olacaktır gibi şimdilik.



- Huzur veren grafikler ve müzikler
- Eğitim bölümü ve oyuniçi rehberin öğreticiliği fena değil
- Sık göze batmasa da tarihi olaylardaki doğruluk

−

- Karakter yaratmadan görevlere kadar içerikteki yetersizlik
- Kontroller ve arayüzdeki bazı sorunlar
- Belli bir süre sonra kendini tekrar ediyor

6



Son Karar

Tarihi deniz ticareti tarzı oyunları hiç denememiş oyunculara, indirim döneminde önerilebilir.

İpucu

Oyunumuz 16. yüzyıl sonlarında başlayan bir tycoon - hafif simülasyon - şehir yönetimi karışımı diyerek başlayalım. Bu türe alışık olsanız bile eğitim bölümünü tamamlayın derim. Oyunıştaki en önemli kısımsa ticari yollar. Üretim yapılan yerlerden ürün alıp, ihtiyaç duyulan şehirlere satacak şekilde ayarlama yapabilirsiniz ticari yollarda. Ben bütün alım satımı otomatik olarak ayarladım, tarla-atölye-bina yapımı gibi harcamalar için yeterli maddi kaynağım oldu. Biraz uğraşıp alınacak-satılacak ürünleri, fiyatları tek tek ayarlarsanız biraz daha fazla gelir elde edebilirsiniz. "Bir miktar kumaş getir - biraz sebze getir" tarzı şehir görevleri var, bir filoyu devamlı elle kontrol edip bu görevleri yapmanızı öneririm, iyi şöhret (fame) puanı veriyorlar.

Son bir bilgi olarak, 1.2 yamasıyla, daha hızlı zamanı ileri alma tuşu ve ticaret yollarına ince ayarlar, daha kullanışlı bir alışveriş penceresi gibi ek ve düzeltmeler de gelecekmiş yapımcıların söylediğine göre.



Deniz savaşları sıra tabanlı ve daha çok gemisi olan kazanır.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Gaming Minds | **DAĞITIM:** Kalypso | **DİJİTAL İNDİRME:** 160 TL (Playstore), 179 TL (Steam), 407 TL (XBL), 429 TL (PSN) **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** portroyale4.fandom.com





Bunu Biliyor Muydunuz: Bu saman duvarlar hiçbir işe yaramıyor.

THE SURVIVALISTS

Yayını çıkarıyor! Ve kaçırıyor sayın seyircileeer!!!

GÜLHİS CANPOLAT

The Survivalists oyun kodlarını oyun çıkmadan önce yayıncılara, YouTuber'lara falan göndermişlerdi. Ama sanki biraz erken mi göndermişler demeden de edemiyorum. Takip ettiğim kanallardan birinde uzun zaman önce görmüştüm. Çok da hoşuma gitmişti çünkü izlediğim YouTuber oyunu oynarken acayip zorlanmış ve saçma saçma sebeplerden eşyalarını sürekli kaybetmişti. Ayrıca okla yayı da bir türlü kullanamıyordu. Yerli kabileler bunu silme şişliyorlardı.

O zaman çok ilgimi çekmişti. Aklımın bir kenarına not alıp sonra unutmuştum. Bu ayın listesinde görünce, "Aa! Ben biliyorum bu oyunu," oldum tabii.

Nereden bileyim beni de şişleyecekler.

Her düzlüğe bir yatak!

"Save scumming" olayını duymuşsunuzdur illa ki. Oyun size istediğiniz yerde kaydetme hakkı veriyorsa sürekli, gerekli gereksiz kaydetme olayı oluyor bu. Ya *The Survivalists*'te bunu yapmadan hayatta kalabilmek için çok taktiksel oynayıp bir de silahları kullanmakta çok iyi olmak lazım, ya da ben düz beceriksizim.

The Survivalists'e hiçbir şeysiz başlıyoruz. Bir salla, haritanın kıyısına vuran karakterimiz Allah'tan çok becerikli; ada da bol bereketli. Hemen ilk iş, uyuyabilmek ve kaydedebilmek için bir yatak yapıyoruz kendimize. Ben gittiğim her yere yaptım bir tane. Ne olur ne olmaz.

Buradan sonrası size kalmış. İster zaten hiçbir şeyiniz yokken biraz dolaşıp nerede sizi ne öldürebilir bir kolaçan edin. İster direkt yiyecek ve basit yapı malzemeleri toplayın. İster edindiğiniz maymun arkadaşınızı eğitin...

Mamun dost?!

The Survivalists'te her şeyi tek başınıza yapmaya çalışmak oyunu çok sıkıcılaştırabilir. Çünkü çok uzun sürer. Çok oyunculu modda elbette iş bölümü yapabileceğiniz arkadaşlarınız var. Tek oyunuculu modda da arkadaş edindiğiniz maymunları eğitebiliyorsunuz. Sizin yaptığınız her şeyi yapabiliyorlar. Tabii öğrettiğiniz sürece. Benim buna alışmam biraz zaman aldı. Ama bir kere sağdan soldan bir şeyler toplama işlerini maymunlara bıraktınız mı, bir iki de kasa yaptınız mı kafanız rahat oluyor.

İşin sıkıntılı kısmı, üssünüzü nereye kuracağınıza karar verebilmek. Çünkü olay şu: İlk başlarda haritadaki her şey sizi gayet kolay şişleyebiliyor. Tırnak kadar yaralardan iki tane geldi mi pert oluyorsunuz.

Bir kere silahlarınızı düzgün zamanlamayı öğrendiniz mi dolaşmak daha kolay oluyor. Yeter ki çok fazla düşmanla bir anda karşı karşıya kalmayın.

Yıkılmadım, hayattayım

The Survivalists'te hayatta kalmak zor fakat oyunu keyifsiz hale getirecek kadar da zor değil. Bilmediğiniz bir yere gitmeden önce değerli eşyalarınızı yanınızdan ayırdığınız sürece çok çıldırmazsınız :) Ki bu tür bir oyunda, oyun mekaniklerinin dengeli olması bence en önemli nokta. *The Survivalists* bunu kotarabilmiş. "Ben de hayatta kalacağım, hem de ok ve yay ile" diyorsanız, sizi de er sandalına bekliyorum.

Steam'e girerseniz göreceksiniz ki yorumlar karışık. Haksız da değiller. Yapılabilecek her şeyi görece kısa bir sürede keşfedebiliyorsunuz ve gerisi... gelmiyor. Bu noktada kendi eğlencenizi kendiniz yaratabilirseniz oyuna devam edebilirsiniz. Ama yok, sürekli yeni şeyler keşfetmek istiyorsanız, o oyun bu oyun değil. Oynanışı keyifli de olsa içerik konusunda biraz sınıfta kalıyor The Survivalists.



- Oynanışı dengeli
- Görselliği keyifli, karakter yaratma ekranında çok eğlendim
- Arkadaşlarla oynamaya gayet açık

—

- O ok ve yay nasıl çalışıyor??
- "Hayatta kaldıkça daha çok ve daha iyisi" şeklinde gitmesini beklediğiniz bir oyun için içeriği biraz sönük

7



Son Karar

İndirimi bekleyin, bir şey kaçırmazsınız. Uygun bir fiyata bulursanız da gayet eğlenirsiniz.

TÜR: Hayatta Kalma | **YAPIM / DAĞITIM:** Team 17 | **DİJİTAL İNDİRME:** 68 TL (Playstore), 70 TL (Steam, XBL), 179 TL (PSN), 25 $ (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 7+ | **DAHASI İÇİN:** thesurvivalists.fandom.com

CRASH BANDICOOT 4 *IT'S ABOUT TIME*

Crash Wars: Masks Awakens

SABRİ ERKAN SABANCI

Crash Bandicoot'un çok hakkı yendi vaktinde. Naughty Dog'un yaptığı klasik üçlemenin ardından gelen neredeyse her oyuna herkes burun kıvırdı, sevmedi, ezdi... Halbuki güzel fikirler vardı arada, bazılarının işlenişi iyiydi, bazılarınınki kötüydü, bazılarıysa *Mind Over Mutant*'tı. Ama *Crash Bandicoot* oyunlarının son örnek dışında her şeyin sıfırlanıp da yeniden başlanılması gerekilen bir oyun olduğunu düşünmemiştim. Toys For Bob, benim bu nesildeki favori yeniden yapımlarımdan *Spyro: Reignited Trilogy*'nin geliştiricileri, düşünmüş bunu. Ama çok spesifik bir şekilde düşünmüş. İnsanların en çok sevdiği üçlemeye kadar sıfırlamayı düşünmüşler. Basitçe anlatmam gerekirse *Crash Bandicoot 4*, PS1'de çıkmış ve bu nesilde de yeniden yapılmış, Naughty Dog'un klasik üçlemesinin devamı. *Twinsanity*'ler, *The Wrath of Cortex*'ler tıpkı Star Wars'un *Knights of the Old Republic*'i gibi artık canon sayılmıyor. Hatta oyun varlığını bile kabul etmiyor bir noktada.

Dürüst olayım, suçlayamıyorum bu noktada. Toys For Bob'un bu hamlesi insanlara aslında "arkadaşlar sakin olun, biz ne yaptığımızı biliyoruz" anlamına gelen, çoğunluğa oynayan bir hamleydi ve çoğu insanın da gönlüne su serptiğini gördüm. Demosunu oynayınca da benim gönlüme bir su serpildi. Toys For Bob'dan zaten şüphem yoktu ama canlı olarak denemek rahatlattı. Ama hâlâ içimden bir parça "ya sanki pek yenilik yok gibi..." diyordu.



"Dünyam altüst oldu!" derken kastedilen bu değildi, değil mi?

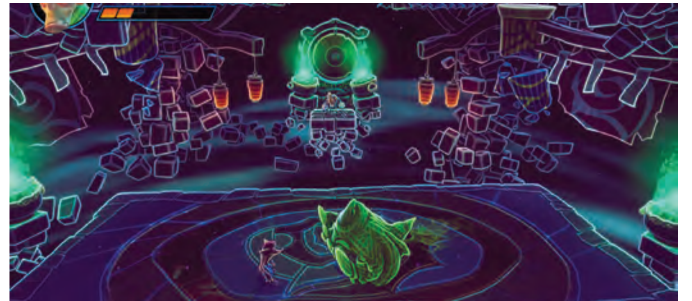
Öz Hakiki Crash Bandicoot Turizm

Crash Bandicoot 4 tam olarak *Crash Bandicoot: Warped*'ın bittiği noktada başlıyor, Cortex ve N. Trophy zamanda kısıtlı kalmış bir şekilde Uka Uka'nın güçlerini kullanarak zamanda bir delik açıp kurtuluyorlar ve biz de klasik olarak sahilde yatarak başlıyoruz oyuna (bu arada denizdeki *Spyro* simidini gördüm Toys For Bob, kaçmaz benden).

Oyun hikâye ve mizah anlayışı açısından bildiğimiz *Crash*. Hani karakterlere yabancılık çekmeyeceğinize emin olabilirsiniz daha önce bir *Crash* oyunu oynadıysanız. Hepsi 22 yıl önce nasıl bıraktıysak aynı, sadece artık kişilikleri biraz daha ön planda ve daha canlılar. Ara sahnelerde, oyun esnasında, her karakterin animasyonu çok iyi ve bu tarz oyunlarda bunu duymaktan sıkıldığınızı biliyorum ama sanki Pixar filmi izliyormuşsunuz gibi bir his yaratıyor. Toys For Bob bunu *Spyro*'da da çok başarılı bir şekilde yapmıştı, o yüzden pek şaşırdığımı söyleyemem.

Oynanış kısmındaysa korktuğumun aksine yeteri kadar yenilik yapılmış. Hikâyeye de güzel yedirilmiş bu yenilikler. Önceki oyunlarda bulunan ve bölümde aldığımızda kalkan görevi gören Aku Aku'nun bir nevi akrabaları olan 4 maskeyi toplayıp Cortex ve N. Trophy'nin zamana verdiği hasarı düzeltmeye çalışıyoruz ama bu maskeler oyun mekaniği olarak işliyor, sadece toplanabilir eşya değiller. Mesela Akano, karanlık madde maskesi sonsuz dönme hakkı vererek bir sürü kısmı resmen uçarak geçmemizi sağlıyorken oyunun ortalarında bulduğumuz Kupuna-Wa zamanı yavaşlatmamızı sağlıyor. Toys For




Kafam güzelken Crash oynamam–.. Ha, N. Verted moduymuş sadece.





Bob bunları bölümler içine gayet güzel yedirmiş. Aşırı güçlü olmamaları için de sadece belirli kısımlarda kullanabiliyoruz, çünkü hep kullanabiliyor olsak inanılmaz kolay olurdu oyun. Bunların yanı sıra önceki oyunlardan alışık olduğumuz kayma, çift zıplama gibi mekanikler de oyunun başında veriliyor zaten, onlara pek değinmeye gerek yok.

Hikâye de gayet tekdüze gidiyor eğer her görevi bitirdikten sonra açılan şeyleri. 10-12 saat süren bir hikâyeye sahip ama oyunu bitirdiğiniz yüzdeye bakınca da şok olma ihtimaliniz yüksek. Muhtemelen %30 civarlarında bir yüzdeyle bitireceksiniz oyunu, çünkü yapılacak ÇOK FAZLA ŞEY var.

Mesela ilk örnek daha ilk bölümü bitirdiğinizde karşınıza çıkacak olan artan kristal sayısı. Normalde her bölümdeki tüm kutuları kırınca ya da kutuları kırıp ölmeden bitirince verilen kristaller şimdi bölüm başına 6 tane. 3 tanesi yeterli sayıda Wumpa meyvesi topladığınızda, bir tanesi maksimum 3 defa öldüğünüzde, bir tanesi tüm kutuları kırdığınızda veriliyor, sonuncu kristal de bölümde gizli. Bir bölümdeki tüm kristalleri topladığınızda da Crash ya da Coco için yeni bir skin açıyorsunuz, hani anlamsız değiller. Bunlar yetmediyse bir de açılan Flashback bölümleri var, onlarda Relic topluyorsunuz. Ha onlar da yetmediyse her bölümün Time Trial'ı var. O da doyurmuyorsa oynanabilir diğer karakterlere uyarlanmış bölümler var. E bu da yetmediyse oyunun ortalarında açılan N. Verted bölümler var, bunlar da adından anlaşıldığı gibi bölümlerin görsel olarak değiştirildiği versiyonlar, bunlarda da toplam 6 kristal var. Bazı bölümlerdeki gizli renkli elmaslara değinmiyorum.

Aşırı dozda nostalji

Toys For Bob bunları az bulmuş olsa gerek, çünkü birkaç tane de oyun modu eklemişler. Bunlar da genellikle nostaljiye ve yan yana co-op oynamaya odaklı. Mesela Pass N. Play modu 2 ile 4 kişi arasında checkpoint'ler ve/veya öldüğünüzde kontrolcüyü diğer oyuncuya vererek bitirmenizi ve bölüm sonunda herkesin istatistiklerini görmenizi sağlayan bir oyun modu olmuş. Bunun dışında da Bandicoot Battle adında ayrı bir oyun modu daha var, bunun altında da Checkpoint Race ve Crate Combo adında iki farklı kapışma modu var, birinde istediğiniz bölümde checkpoint'ten checkpoint'e yarışabiliyorken, diğerinde de yine checkpoint'ler arasında tüm kutuları hızlı bir şekilde kırarak en fazla puanı toplamaya çalışıyorsunuz. Kesinlikle oyunu sattıracak şeyler değiller ama orada olmaları bile Toys For Bob'un bu oyuna ne kadar emek ve sevgi harcadığını gösterir nitelikte.

Ama ufak bir sıkıntım vardı ve o sıkıntı hâlâ da devam ediyor. Ben bu oyunu daha önce oynamışım gibi hissediyorum. Hikâye üçüncü oyunun devamı, oyunda bolca da yenilik var ama oyunda genel olarak hep bir "aşırı sadık kalınmışlık" hissettiğimi de belirtmem lazım. Bu da ister istemez *Star Wars: The Force Awakens*'ı çağrıştırdı bana. Çokça insan tarafından *A New Hope*'a benzetilmesi, hatta günümüz için yeniden uyarlanması falan denmesi... Toys For Bob kendinden bolca şey koymuş olmasına rağmen *Crash Bandicoot 4*'te de aynı havayı seziyorum. Bu iyi bir şey mi, kötü bir şey mi kesinlikle net bir cevap veremem. Ama mantıklı bir şey olduğunu da kabul etmem lazım. Bunca yıldan sonra, harika bir yeniden yapımdan sonra seriyle yeni tanışan ve daha üçlemeyle anıları taze olanlara güven vermek için daha mantıklı bir hareket olabilir miydi bilemiyorum gerçekten. Toys For Bob, bu oyunla neredeyse tüm *Crash* fan kitlesinin güvenini kazanmıştır. Bir *Spyro* fanı olarak Toys For Bob'ın *Crash* oyunu yapmasına biraz darılmadım değil, ama yeni bir *Spyro* oyunu yaparlarsa affedebilirim.



+

- Oynanabilir yeni karakterlerin getirdiği çeşitlilik
- Yeni maske yetenekleri
- İki kişilik meydan okuma modları eğlenceli
- Görsellik ve animasyonlar yine harika
- İçerik konusunda inanılmaz dolu

−

- Hâlâ bu oyunu daha önce oynamışım hissini atamadım
- Bazı Time Trial'lar çok acımasız

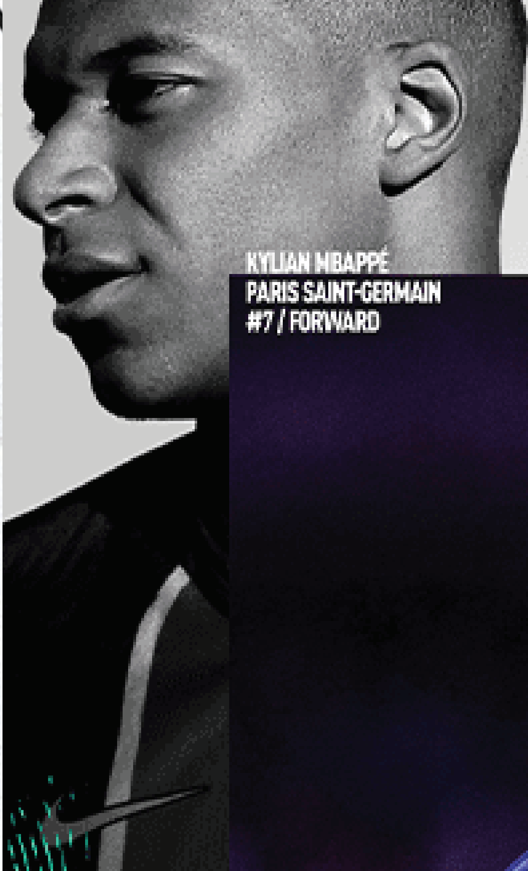
8+



Son Karar

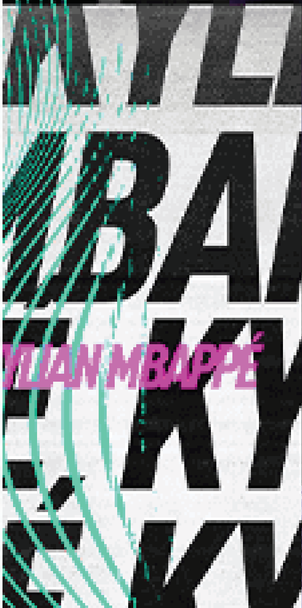
Orijinal üçlemeye aşırı sadık kalmış mantıklı bir şekilde ama getirdiği yenilikler de küçümsenemez. Vakti gelmişti artık bu oyunun! Darısı Spyro'nun başına!

TÜR: Platform | **YAPIM:** Toys For Bob | **DAĞITIM:** Activision | **KUTULU FİYATI:** 650 TL (PS4) | **DİJİTAL İNDİRME:** 470 TL (XBL, PSN)
DAHASI İÇİN: reddit.com/r/CrashBandicoot





KYLIAN MBAPPÉ
PARIS SAINT-GERMAIN
#7 / FORWARD







FIFA 21

Kaleciler olmasa da olur, öyle bir FIFA işte...

YAZI YASİN İLGÜN

Spor oyunlarının kaçınılmaz kaderi olan kendini tekrar etme hastalığı *FIFA 21*'le devam ediyor. Daha en baştan gönül rahatlığıyla söyleyebilirim ki oyunu sadece kariyer modu veya arkadaşlar arası turnuva atmak için satın almayı düşünüyorsanız boşuna zahmet etmeyin. Tıpkısının biraz değişiği için yüzlerce lira vermeye değmez.

Tabii ki FUT yani FIFA Ultimate Team oynuyorsanız işin rengi bir hayli değişiyor. Rekabetçi ortam, düzenli yenilenen görevler, oyuncuların gerçek hayat performanslarına göre çıkan kartlar, özel turnuvalar derken *FIFA 21*'e geçiş yapmak mantıklı bir karar. Zaten FUT bir bağımlılık olduğu için ortaya yarım yamalak çalışan bir oyun bile koysalar (bkz. *FIFA 19*) yine atlıyoruz, dayanamıyoruz. EA Sports sağolsun Ultimate Team tarafında pozitif değişiklikler yapmaya devam ediyor. Oynanıştan bahsetmiyorum tabii ki, ama en azından oyunun tutkunlarını memnun edecek bir sürü küçük yenilik var. *FIFA 20*'le yaptıkları iyileştirmeleri de bir tık üst seviyeye çıkarmışlar. Hatta co-op modunu Rivals ve Squad Battles'a da ekleyerek seriyi daha da oyuncu dostu bir hale getirmişler diyebilirim. Özellikle Squad Battles gibi sadece yapay zekâya karşı oynadığınız bir oyun modunu çekilebilir hale getirdikleri için ekstradan mutlu oldum.

Ultimate Team'i düzenli olarak oynatmayı başaran bir diğer olay da yukarıda bahsettiğim görevler. Yeni bir özellik değil, ama iyi kurgulanmış durumdalar ve her oyun modunu keyifle oynatıyorlar. Keza bu görevleri yaparak kadronuza da kaliteli isimler ekleyebiliyorsunuz. Buralara hep daha sonra uğrayacağız tabii. Önce oyunun temeline bir göz atmak lazım değil mi?

Kaleye ben geçsem daha iyi

FIFA serisi gerçekçi, simülasyona yakın futbol macerasından kopalı çok oluyor. Yani yanlış hatırlamıyorsam bunu hedefleyen son oyun *FIFA 16*'ydı. Yeni oyun motoruna geçişle birlikte oyun her sene daha da gerçek dışı bir hal aldı ama bu kötü bir şey demek değil tabii ki. Neticede 90 dakikalık bir sporu 15-20 dakikalık maçlara sığdırmaya çalışıyoruz. Her *FIFA* bir sürü minik değişiklik içeriyor ve bu da oyunun metasını değiştiriyor. Altını çiziyorum sevgili Oyungezerler, yenilik değil, değişiklik. Her *FIFA*'da bulabileceğiniz "slider" ayarları denilen bir menü var. Burada hem kendi oyuncularınızın, hem de yapay zekânın pek çok özelliğini değiştirebiliyorsunuz. Geliştiriciler de ekledikleri ufak tefek yenilikleri bir sürü yeni ayarla harmanlıyor ve sanki yepyeni bir oynanış ortaya çıkmış gibi sunuluyor. Yani *FIFA 14*'te - *15*'te bile olan futbolcuların top sürme özelliklerine göre yetenek hareketlerini daha kaliteli şekilde yapabilmesi mevzusu bile 5 sene sonra yeniden eklendi. Oyunun topluluğu da bu mevzuyu övüp bitiremiyor.

Bana kalırsa *FIFA 21*'in iki büyük sıkıntısı var ama ilk derdim biraz sübjektif bir konu: Otomatik bloklama. Bu öylesine lanet bir mevzu ki insanı hayattan soğutuyor. Oyunun rekabetçi modunda uzaktan şutla

>



Virgil van Dijk oyunun (FUT hariç) açık ara en iyi stoperi... Tabii rakibiniz Aston Villa değilse.

gol atmak bir hayal olmuş durumda. Tek yapmanız gereken rakip oyuncunun önünü birkaç metre öteden kapatmak. O top öyle ya da böyle savunmacıya çarpıyor, hiç kaçarı yok yani. Tamam, kırk yılda bir geçiyor da onlar da zaten genelde auta gidiyor, ya da etkisiz şutlar oluyorlar. Belki daha alt seviye oyunlarda durum farklıdır ancak sıkıntı bende mi acaba diye bir araştırayım dedim. İzlediğim yerli ve yabancı tüm yayınlarda herkesin aynı mevzudan dert yandığını gördüm. Oyunun otomatik rakip oyuncu takibi o kadar başarılı ki kötü bir oyuncu bile biraz çabayla iyi bir savunma yapabilir. Tabii ki iyi bir *FIFA* oyuncusunun repertuarında birden fazla gol silahı oluyor fakat bu durum gerçekten çok can sıkıcı. *FIFA*'yı otomatikleştiren her türlü yeniliğe karşıyım. En azından FUT modundan uzak tutsunlar bunu. Futbolun güzelliklerinden biri olan uzaktan şutları, füze gibi golleri oyundan silip atmışlar adeta. Lafım kariyer moduna değil bu arada, tahmin edebileceğiniz gibi rekabetçi oyundan bahsediyorum yine. Bu arada bundan canım yandı da ondan dolayı şikâyet ediyorum diye düşünen dostlarımız varsa, tam tersi bana avantaj bile sağlıyor. Fakat oyun keyfine negatif etki ettiğini düşünüyorum.

Bu da bizi diğer konumuza getiriyor aslında. Her ne kadar savunmacıların otomatik bloklaması can sıkıcı olsa da geri kalan her şey biz oyuncuya düşüyor. Ara pası okumak, doğru zamanda hamle yapmak, açıyı iyi kapamak gibi temel şeyleri beceremiyorsanız elek olmanız kaçınılmaz. Hele ki işiniz oyunun kalecilerine düştüyse ekstra geçmiş olsun. İçtenlikle söylüyorum ki ya oyunu yazan, kodlayan arkadaşlar hayatlarında kaleci görmemişler ya da sırf maçlar bol gollü geçsin diye kalecileri kasıtlı olarak kötü kodluyorlar. Bir kaleci olarak içim kan ağlıyor, kan! Geri kalan tüm pozisyonları iyi-kötü beceriyorlar, ama *FIFA 16* hariç kalecilerin gerçekten top kurtardığı bir futbol oyunu daha hatırlayamıyorum. Kaleciler arada sırada top çıkarıyorlar ama onları da zaten çıkarmaları lazım yani. Şutlara reaksiyonları, açı kapatma teknikleri ve kurtarış teknikleri hep yanlış. Bir kaleci rakip hücum oyuncusuyla karşı karşıyayken olabildiğince alan kaplamaya çalışır. Hele ki şut ayaktan çıktıktan sonra o topa doğru ekstra bir çaba gösterir. *FIFA 21*'de hep tam tersi oluyor. Yeter mi? Tabii ki hayır. Ceza sahasının içinden çekilen sert şutlardaysa pergel gibi tüm vücudu açarak top çıkarmaya çalışıyorlar. Top azıcık köşeye gidiyorsa gol oluyor. Hani Fenerbahçeli Altya, Galatasaraylı Fatih bu golleri yer, ama Neuer, Allison, Ter Stegen gibi isimler de bir zahmet bunları kurtarsın ya. Hele tırı vırı, dünyanın en yalandan ve yavaş şutları geldiğinde bazen akıl tutulması yaşıyorlar ya insan gerçekten sinirleniyor. Ben bir kaleci olarak ekstradan takılıyor da olabilirim ama kalecilerin etkisiz eleman olduğu gerçeği değişmiyor. Çok nadiren gerçek bir kurtarışa imza atıyorlar, geri kalan tüm kurtarışlar rakip hücumcunun batırmasıyla gerçekleşiyor.

Yine her şey yapay zekâ destekli, her sene oyunun rekabetçi ruhunu biraz daha kısıyorlar.





FUT modunda nasıl coin kasılır?

Çok değil sadece birkaç FIFA önce para kasmanın sadece iki yolu vardı: Ya ticarette gerçekten iyi olmak gerekiyordu ya da çok iyi oynayıp en iyi ödülleri toplamak lazımdı. Tabii şansa çok kaliteli oyuncu açmak da mümkündü ama bu bir yöntem değil neticede.

Peki FIFA 21'de para kasmanın en iyi yöntemi nedir? Oyunu oynamak. Evet, şaka yapmıyorum. Artık oyunu oynayarak deli gibi coin kazanmak mümkün. Hem de oyuncuların dirençleri maçtan maça yenileniyor, yani fitness kartlarına para harcamak zorunda değilsiniz. Bu bile büyük fark yaratıyor aslında.

Rivals'da pozisyon edindiğinizde 45 bin coin kazanıyorsunuz. Squad Battles'ta her hafta Elite 1 bitirseniz 30 bin de oradan geliyor. Rivals'tan da haftalık 30 binin üzerinde coin kazanmak mümkün. Hafta sonu ligini de denkleme ekleyin, bir de her maç 500 ile 800 arası coin kazandığınızı da hatırlayın. Üstüne oyunu oynadıkça açılan paketler ve ödül paketleri falan derken coin'e boğulduk bile değil mi?

Tabii sayılı oyunculardan biri değilseniz para kazanmanın ve güçlü bir kadro kurmanın en ideal yolu yine ticaretten geçiyor, o ayrı.

Altyapı çalışıyor

Söz konusu *FIFA* olunca oyunun negatifleri pozitifleri örtüyor haliyle. Ama bu sefer terazi daha dengeli. Kariyer moduna eklenen yenilikler de bunda pay sahibi. Mevzubahis yenilikler kariyer modunu daha kaliteli ve tekrar oynanabilir hale getiriyor getirmesine ama bunları çok da övmek istemiyorum. Çünkü hepsi halihazırda oyunda zaten olması gereken şeylerdi.

Hatırlayacağınız üzere *FIFA 20*'nin kariyer modu büyük bir faciaydı. Arkası gelmeyen oyun hatalarından kendini tekrar eden saçmalıklara kadar uzanan uçsuz bir problem listesi vardı. *FIFA 21*'in kariyer moduysa çıkış döneminde bile gerçekten keyifli ama sadece kariyer modu oynayacaklar için bu kadar para edecek bir fark yok ne yazık ki. Hele ki PC oyuncusuysanız mod desteği sayesinde eski *FIFA*'larda çok daha otantik bir tecrübe yaşayabilirsiniz.

Kariyer modunda göze çarpan en büyük yenilik altyapıyı düzgünce kurabilme ve oyuncu yetiştirme olmuş. Genç bir futbolcunun gelişimine yön verebiliyoruz, onun eğitimini pozisyon eğilimine göre farklı şekilde yönlendirebiliyoruz. Sola yakın oynayan bir oyuncudan merkez orta saha, sol bek ya da sol kanat ve hatta kanat forvete kadar bir sürü seçenek var. Hatta pozisyon değiştirmek de mevcut. Kısaca oyuncu geliştirme konusunda sonunda gerekli esneklik oyuna eklendi. Üstelik bir türlü gelişmeyen, oyun hatasına takılıp sabit kalan boy, pos ve direnç gibi özellikler de artık kendi kendine gelişiyor.

Keza antrenmanlar da benzeri şekilde geliştirilmiş durumda. FUT'taki kimya sistemi makyajlanmış halde karşımıza çıkıyor. Oyuncunun motivasyonu ve keskinliği onun özelliklerini sahaya ne kadar iyi oranda yansıtabileceğini gösteriyor. Mutlu, antrenmanlı ve sağlıklı bir futbolcu kâğıt üzerindeki değerlerinin üzerinde performans gösteriyor. Gelişigüzel bir örnek vermek gerekirse şut puanı 85'se 90 oluyor. Mutsuzsa, yorgunsa veya düzgün antrenman yapmadıysa da 85'in altına düşüyor.

Göze çarpan ve modu daha da oynanabilir kılan bir diğer özellik de maçları canlı simüle etme seçeneğinin eklenmiş olması. Eskiden bir maçı simülasyona bıraktığımızda hiçbir şeye karışamıyorduk. Artık direkt olarak oyuna etki eden kararlar alabiliyor ve hatta simülasyonun ortasında maça dâhil olabiliyoruz. Gir-çık yapabiliyoruz.



FUT modunda stadyumumuzu detaylı şekilde özelleştirebiliyoruz. Güzel özellik vallahi, geç olsun güç olmasın.



Oyun yine Premier Lig çevresinde dönüyor. Her yeri domine eden Bayern Münih bile nerflenmiş.

FUT'ta kırılan kolların hesabını kim verecek?

Bir FUT bağımlısıyım. İki defa bıraktım ya da bıraktığımı sandım desek daha doğru olur, çünkü dönüp dolaşıp yine bu batağa düşüyorum.

FIFA Ultimate Team ya da kısa adıyla FUT, *FIFA*'ların rekabetçi oyun modu diyebiliriz. Hafta Sonu Ligi'nden Rivals'a, Squad Battles'a ve SBC'lere kadar her şey burada. Açıkçası Sezar'ın hakkı Sezar'a, EA Sports son yıllarda bu oyun modunu gerçekten keyifli bir hale getirdi. Ödül sistemi değişti ve oyuncu dostu oldu, Rivals gibi oyuna hedef katan bir mod eklendi. Bir sürü farklı oyuncu kartı ve futbolla alakalı hedef ve görevler dâhil edildi. Eskiden oyunu aylarca oynadıktan sonra bile kadromuz dandik ile eh işte arası oluyordu. Ticaret yapmak ya da paketlerden/ödüllerden iyi bir kart çıkarmak dışında bir alternatif yoktu. Neyse ki artık güzel bir kadro kurmanın, oyundan keyif almanın yolu oyunu oynamaktan geçiyor. İnanabiliyor musunuz? EA Sports'un bunu anlaması ve oyuncuya sunması 10 sene kadar zaman aldı. Oyunun her yerinden coin ve paket akıyor. Oynadıkça ödüllendiriliyorsunuz ve ödül sistemi de sizi farklı şeyler denemeye itiyor üstelik.

Bir diğer güzellik de karşımıza eskiye oranla daha renkli kadrolar çıkması. Gerçi Premier Lig hâlâ abartılı derecede dominant bir durumda (mantıksız bir şekilde) ama en azından diğer liglerde de çok kaliteli özel kartlar var. Ayın oyuncusu görevleri de gayet mantık sınırları içerisinde ve oyunu düzenli oynuyorsanız bu görevleri rahatlıkla yapacak kadar oyuncu biriktiriyorsunuz. Mesela Axel Witsel'in Flashback kartı Bundesliga oyuncuları için harika bir tercih. Keza Hwang'ın OTW kartı da 10 bin coin'in altına tamamlanabiliyordu. Görevleri yerine getirdiğinizde de harikulade bir Sabitzer kartını açabiliyorsunuz. Ne yazık ki metadan kaçış yok ama en azından kadrolarda çeşitlilik görebiliyoruz.

FUT'u çekilir kılan bir diğer güzellik de co-op modunu Rivals ve Squad Battles'a da eklemiş olmaları. Bir arkadaşınızla ortak takım kurabilir (ikinizde de *FIFA* olması gerekiyor) ve neredeyse tüm FUT macerasını birlikte yaşayabilirsiniz. Hele ki SB gibi nispeten sıkıcı bir oyun modunu çok daha çekilebilir hale getirdiği için bile değer açıkçası. Pro Clubs ya da düz dostluk maçlarıyla sınırlı kalmaması güzel olmuş.

Dostluk maçları demişken, FUT'un dostluk maçları artık kendi istatistiklerini tutuyor ve sizin toplam galibiyet-beraberlik-mağlubiyet istatistiklerinizi hiçbir şekilde değiştirmiyor. Bu modda kiralık oyuncular da dâhil olmak üzere kimsenin kontratı da tükenmiyor. Her hafta yenilenen gümüş oyuncu ligi, konseptli maçlar ve kaliteli ödüller (mesela 84'lük Mukiele nefis bir ödüldü) bu modu daha da oynanabilir hale getirmiş ve bana kalırsa gerçekten keyifli olmuş. Klasik FUT stresi de olmadığından maçlar daha keyifli geçiyor diyebilirim.



VOLTA modu FIFA 21'de de mevcut ama yine ve yine o FIFA Street tadından alabildiğine uzak ne yazık ki.



João Félix bir açılsa da özel kartları çıksa. Bu genç arkadaşın özel kartlarıyla oynamak keyifli olur.

PC'de FUT oynamak pişmanlıktır

PlayStation 5'i beklediğim için bir çılgınlık yaptım ve hayatımda ilk defa FUT'u PC'de oynama kararı aldım. *FIFA 21*'in Steam'e de çıkış yapması gerek oyuncu sayısını gerekse marketi inanılmaz derecede canlandırmış durumda. Fakat söz konusu PC olunca hile ve hurda da kaçınılmaz oluyor. Oyunun draft modunu PC'de oynamak mümkün değil, zira bir hile vasıtasıyla rakibiniz sizi maçtan düşürüyor ve direkt olarak turnuvadan eleniyorsunuz. Hem draft rozetiniz çöpe gidiyor hem de ödül bile alamıyorsunuz. İki defa denedim, ikisinde de hileciler tarafından daha maç başlamadan oyundan düşürüldüm ve rozetim yandı. Oyunun en eğlenceli modlarından birinin oynanamaz durumda olması gerçekten üzücü.

Bir diğer sıkıntı da yapay zekâya karşı oynadığımız Squad Battles modu tarafında. SB'de her hafta 42 maç atıp puan topluyorsunuz ve özellikle Elite 1'den sonra güzel ödüller oyuncuları bekliyor. Ancak Top 200'ün ödülleri daha da güzel, ama tabii ki hileciler burada da cirit atıyorlar. Bir bot programı vasıtasıyla bu modu oynamadan tüm maçlarını en zor seviyede 5-0 kazanıp top 200'ü kapatıyorlar. Daha bir de yapay zekâyı hile yapmadan bozmanın yolları var tabii ama bu sorun konsollarda da mevcut.

Peki WL ve Rivals ne durumda? Onlar da pek de iyi durumda değiller açıkçası. Özellikle WL'de maçın başlarında rakip kaleciyle karşı karşıya kaldığımda bir anda, ne hikmetse bağlantı kopuyor. Hele ki top ağlarla buluşmak üzereyse o bağlantı ekstra hızlı bir şekilde kopuyor efendim. Bunu tabii ki karşı taraf kasıtlı yapıyor ve ne yazık ki sistem size galibiyet yazmıyor. Üstüne rakibinize de mağlubiyet yazmıyor. Yani bu insanlar bu sayede hem kaybedecekleri maçları atlıyorlar hem de rakip seçebilir hale geliyorlar. Bu şekilde 30 maçta 30 galibiyet elde eden birkaç kişi vardır diye tahmin ediyorum. Zaten FIFA'nın PC oyuncularına üvey evlat muamelesi yapması yeni bir durum değil. PC'nin en iyi oyuncuları turnuvalara bile çağrılmıyor neticede. Dürüst olmak gerekirse PC'deki rekabetçi ortam da bir hayli zayıf zaten. PlayStation cephesiyle aradaki kalite farkı dağlar kadar. Bu dedikleri mi Rivals modunda da yapabiliyorlar tabii ki. Kısaca PC'de hileden kaçış yok. Ayan beyan hile yapan isimleri videoya alıp şikâyet ettim ve banlanmaları iki haftayı buldu. Her hafta hakkınızı yiyen birkaç oyuncuya denk geliyorsunuz kısaca. Çekilir çile değil.

Tüm bu hilecilerin üzerine bir de oyunun klasik sıkıntılarını ekleyin ve şimdi o oyun kolunu kırmaya çalışın. İyi şanslar diliyorum.

FUT Storyline ödülleri

Geç olsun güç olmasın diyelim, çünkü FIFA son iki senedir oyuncuları bol bol ödüllendiriyor, hem de oyunu oynadıkları için! Üstelik verdikleri ödüller de pek bir güzel. Direkt olarak oyunun metasında kendilerine yer bulabilecek kartlar ve zibilyon tane paket kazanıyorsunuz.

İlk sezonun 30. seviye (aynı zamanda son seviye) ödülleri de yandaki kartlar. Bundesliga kadrosu kuranlar için Sabitzer kartı ağız sulandırıyor, zira kart neredeyse bir ikon kadar kaliteli duruyor. Lacazette deseniz hem Fransız hem de Premier Lig oyuncusu. Bernat kartını da süper yedek olarak kullanmak mümkün.

Bu kartlardan birini kazanmak için tecrübe puanı kazanmak ve son seviyeye ulaşmak gerekiyor ama neyse ki çoğu zaman görevler de eğlenceli şeyler ve sizi oyunu farklı şekilde oynamaya teşvik ediyor. Son seviyeye gelene kadar arada bir sürü paket ve kiralık oyuncu kartı da açıyorsunuz. Paketlerden Ter Stegen, Sancho ve Lewandowski çıkardığım için hiç şikâyet edemeyeceğim. Bu arada aklınızda olsun, üç kartı birden alamıyorsunuz, sadece birini seçebiliyorsunuz.



+

- **FUT modu oynadıkça güzel bir şekilde ödüllendiriyor**
- **FUT'a eklenen görevler oyunu daha da keyifli yapmış**
- **Özel kart tasarımları nefis**
- **Kariyer modunda genç oyuncu geliştirmek mümkün**
- **Yeni antrenman sistemi**

–

- **Otomatik bloklama sinir bozucu seviyelerde**
- **Kaleciler olmasa da olur, çok bir işe yaramıyorlar**
- **Kariyer modu geliştirilmiş olsa da potansiyelinin altında**
- **Özellikle PC modu hileciden geçilmiyor**

7



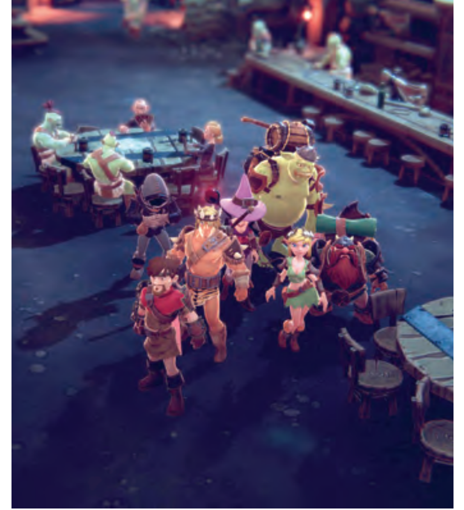
Son Karar

Kendinden önce gelen FIFA'ların üzerine hatırı sayılır derecede ekleme yapmış ama ortada yeni bir oyun fiyat etiketini hak edecek kadar da büyük bir değişim yok.

TÜR: Spor | **YAPIM:** EA Vancouver, EA Romania | **DAĞITIM:** EA Sports | **DİJİTAL İNDİRME:** 379 TL (Playstore), 420 TL (Steam, Origin), 60 Euro (Origin), 497 TL (XBL), 500 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/Fifa21



Cüce ve elfin kavgaları ayrı bir keyifli oluyor.







THE DUNGEON OF NAHEULBEUK *THE AMULET OF CHAOS*

Çek oradan abime bir Dungeons & Dragons parodisi

M. İHSAN TATARİ

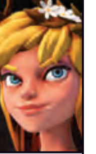
Mizahi şeyleri severim. Eğer bir filmde, kitapta, oyunda vs zekice espriler varsa gönlümdeki yeri otomatikman birkaç tık artar. *The Dungeon Of Naheulbeuk* da işte bu yüzden çekmişti dikkatimi. Çünkü *Dungeons & Dragons* tarzı rol yapma oyunlarını komik bir şekilde ele almayı vadediyordu. Sakar karakterler, absürt tiplemeler, itinayla yıkılan dördüncü duvarlar... Üstelik bunu *XCOM* tarzı, sıra tabanlı savaşlar eşliğinde sunacaktı bizlere. Benim için tam da yeme de yanında yatlık bir oyundu anlayacağınız. Eh, ben de havada kaptım.

Kahramanın DoN'la yolculuğu

Dungeon of Naheulbeuk (*DoN*) bir grup maceracının karanlık ve korkutucu bir zindana adım atmasıyla başlıyor. Amacımız envai çeşit canavarla ve terk edilmiş hazine yığınlarıyla dolu olduğu söylenen bu yerde saklı olan bir heykelciği bulmak. Böylece çok önemli bir kehanetin gerçekleşmesini sağlayacağızdır.

Gelin görün ki "kahramanlarımızın" hepsi de beceriksiz, sakar ve uyumsuz kimseler. Ekibin lideri olduğunu iddia eden ama kimsenin kulak asmadığı bir Korucu (Ranger). Savaşmaktan başka bir şey düşünmeyen, taş kafalı bir Barbar. Büyü yapmaktan zerre anlamayan bir kadın Büyücü. Aptal sarışın tanımının hayat bulmuş hâli bir Elf. Mütemadiyen aç olan bir Ogre. Korkak bir Hırsız. Ve sakallı, paragöz bir Cüce. Bu yedi karakter macera boyunca durmadan birbirleriyle didişip duruyorlar ve aralarında geçen muhabbetler gerçekten de ÇOK komik. Bir D&D oyununun içinde olduklarını bilmeleri, ünlü oyunlara ve kitaplara yapılan göndermeler, daha neler neler. Nesnelerin açıklamaları bile komik! Bir yerden sonra savaşmakla falan uğraşmayıp sadece bu ekibin didişmesini dinlemek istiyorsunuz. Üstüne bir de kinayeli anlatıcıyı eklediniz mi değmeyin keyfinize.

Oyun dünyası da zevzeklikte kahramanlarımızdan geri kalmıyor. Issız bir zindan olduğunu sandığımız mekân tam teşekküllü meyhaneleri, tanıtım broşürleri, iksir satan işportacıları falan derken âdeta acemi maceracılar için bir para tuzağına dönüşüveriyor. Zindan sakinlerinin dediğine göre burayı bir Dungeon Master yönetiyor. Ama kendisi sırra kadem basmış durumda. Onun yerine işlere bir "co-op" bakıyor fakat bu konuda iyi olduğu söylenemez. O nedenle zindana bir parça kaos hâkim. Bu da yetmiyormuş gibi kahramanlarımıza lanetli bir kolye musallat oluyor. Onlar da şu kayıp heykeli aramaya başlamadan önce kolyeden kurtulmaya çalışmak zorunda kalıyorlar. Hikâye epey dallanıp budaklanıyor anlayacağınız. Ki zaten 40 saate yakın bir oynanış sunuyor *DoN*. Öte yandan bunun bir RYO olduğu söylenemez. Rol yapmak



yerine karakterlerin kendi aralarındaki konuşmalarını dinliyoruz çünkü sadece.

Çok güldük, başımıza bir iş gelecek

Zindanı keşfedip minik bulmacaları çözerken sık sık düşman gruplarıyla karşılaşıyoruz. Orklar, zombiler, dev örümcekler, fareler... Aklınıza ne gelirse. İşte o zaman *XCOM* benzeri, sıra tabanlı taktiksel savaşlara giriyoruz. Eğer bu tarzda en az bir oyun oynadıysanız ne beklemeniz gerektiğini az çok biliyorsunuzdur zaten: Siper alma, yarım ve tam siperler, düşmana yandan veya arkadan yaklaşmak vs. Her karakterin kendince yetenekleri var ve seviye atladıkça yeni beceriler kazanıyorlar. Topladığımız çeşitli silah, zırh ve aksesuarlarla da yeteneklerimizi geliştirebiliyoruz da. Bunlara ek olarak, yan yana duran iki karakterin birbirine destek vermesi ve bu sayede daha isabetli vuruş yapabilmesi gibi orijinal mekanikler de var.

Yalnız oyun zor. Çünkü çoğunlukla sizden sayıca fazla düşman gruplarıyla savaşmak zorunda kalıyorsunuz. Bir seferinde 7'ye 20 kişilik bir çatışmaya girmek zorunda kaldım diyeyim, gerisini siz düşünün. Bu da yetmiyormuş gibi savaş sırasında düşmana destek birlikleri falan gelip bu sayıyı iyice arttırıyorlar. Savaşların adaletli olduğunu da pek söyleyemeyeceğim. Hani *XCOM*'da %90 şansla ıskalama durumu vardır ya... Hah, *DoN*'u biçenler... aman, şey... yapımcılar bunu bir üst seviyeye taşıyıp %110'la ıskalamamızı sağlamışlar. Ne şirin, değil mi? Hadi sadece ıskalasak neyse, üstüne üstlük karakterleri durmadan kritik hata (critical failure) yapıp kendi kendilerini sakatlıyor ve yere yığılıp üç-dört tur öyle yatıyorlar. Düşmanlarımızın neredeyse her attığını vurması, hatta ve hatta bizi zehirlemesi, sakatlaması, sersemletmesi falan derken savaşlar eğlenceli olmaktan çıkıp sinir harbine, işkenceye falan dönüşüveriyor. Hem de normal zorluk seviyesindeyken!

Daha da kötüsü envanterimizdeki eşyaları savaş sırasında kullanamamamız. Her karakterin belinde bir kemer var ve bu kemerlere bir iksir/sargı bezi/antidot vs. takabiliyorsunuz (ilerleyen bölümlerde 2-3 gözlü kemerler de çıkıyor). Ve savaş sırasında sadece kemerinize taktığınız o nesneyi kullanma hakkınız var. Zehirlendiniz diyelim. Ama antidotunuz çantanızda, kemerinizde değil. O zaman kullanamazsınız, üzgünüm. Savaşın sonuna kadar zehrin sizi tüketmesine göz yummak zorundasınız.

Oyun grafik, müzik ve seslendirme anlamında beklentileri fazlasıyla aşıyor. Bununla birlikte birkaç ufak teknik hatası var. Mesela bir yere tıkladığınızda ilk seferde algılamayabiliyor. Bazen de diyalog esnasında seslerde kesintiler yaşanıyor.

Uzun lafın kısası güldürürken ağlatan, esprileriyle kahkaha attırırken zorluğuyla saç baş yolduran, ilginç bir bağımsız olmuş *DoN*. İlginizi çektiyse uygun fiyatıyla kaçmaz.

Şanslı 7

Oyuna yedi karakterle başlasak da bir noktadan sonra ekibinize sekizinci bir üye daha katabiliyorsunuz. Oyunun başında sırasıyla bir paladine, bir ozana ve bir şifacıya ayrı ayrı yardım ettiğimiz görevler çıkıyor karşımıza. Her biriyle bir müddet oynayıp mekaniklerine alıştıktan sonra dilersek içlerinden birini temelli olarak yanımıza alabiliyoruz. Diğer ikisiyse bir daha seçilemez oluyor. Tabii ekibi sekiz kişiye çıkarmak kazanılan tecrübe puanının da sekize bölünmesi, dolayısıyla da kahramanlarımızın daha yavaş seviye atlaması anlamına geliyor. O nedenle kimseyi almayabilirsiniz de. Seçim sizin.

Bu Naheulbeuk da ne ola ki?

The Dungeon of Naheulbeuk aslında Fransız yazar John Lang tarafından yaratılmış, sesli bir parodi serisi olarak çıkmış ortaya. İnternet üzerinden ücretsiz olarak yayınlanan bölümler (ne yazık ki hepsi Fransızca) bir anda çok popüler olunca John Lang daha sonra bu maceraları kitaplaştırmak için kolları sıvamış. DoN şu anda altı kitaplık bir seriden, biz çizgi roman dizisinden ve iki sezonluk ses kaydından oluşuyor. Maalesef hiçbiri başka bir dile çevrilmemiş. Ufukta bir çeviri projesi de yok. The Dungeon of Naheulbeuk, fikri mülkün ilk video oyunu.



Divinity'deki gibi ateş, zehir, tuzak gibi şeyleri avantaja çevirmek mümkün.



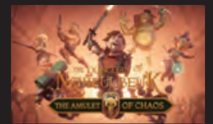
+

- Eğlencel diyaloglar
- Derinlikli taktiksel savaşlar
- Başarılı seslendirmeler
- Müzikler

–

- Savaşlar bazen çok adaletsiz olabiliyor
- Envanter sistemi biraz sıkıntılı
- Birkaç küçük teknik hata

7+



Son Karar

Savaşları bu kadar adaletsiz olmasa daha keyifli olurmuş.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Artefacts Studio | **DAĞITIM:** Dear Villagers | **DİJİTAL İNDİRME:** 57 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-157-don

Natsu her zamanki gibi yanacak yer arıyor.



FAIRY TAIL

Arkadaşlığın gücü, cüzdanın gücü karşısında yenik düştü

CAN ARABACI

Fairy Tail ilk bakışta adeta bir rüya projesi gibi duruyor. Bu tarz shonen dediğimiz animelerin oyunlarında genelde hep kolaya kaçıp dövüş ya da musou tarzı tercih edilir. *Fairy Tail*'a baktığımızdaysa tur bazlı oynanış, RYO elementleri, hatta *Persona* tarzı menülere falan çarpıyor gözümüz. Daha animesi bile başlamamışken mangasını takip eden biri olarak kolları sıvayıp bir hevesle giriştim oyuna o yüzden.

Karyuu no...

Oyunun hikâyesi mevzuya biraz ortalık yerden dalıveriyor. Tenrou Adası hikâyesinin sonundan başlamak ne animeyi izlemiş ne de mangayı okumuş olanlar için biraz garip bir deneyim olacaktır muhtemelen. Bu karakterler kim, niye savaşıyoruz, niye el ele tutuşup arkadaşlığın gücünü çağırıyoruz gibi tonla sorunun kafanızda belirmesi olası. Herhalde bir bildikleri vardır ve ilerleyen zamanlarda mevzuyu bağlarlar bilmeyenler için de diye umarak çok takılmamaya çalıştım bu kısma şimdilik.

Oyun tur bazlı demiştim, *Persona* tarzı menüleri var demiştim ya... Aslında oynanış açısından *Persona*'dan bayağı ilham aldığını söylemek mümkün. Karşınızdaki düşmanın zayıflığına oynayıp çok hasar verince şöyle bir sersemliyorlar. Hatta *Fire Emblem*'dan esintiler de var: Yan yana dövüşen karakterler arasındaki ilişki gelişiyor, birbirlerine karşı çeşitli bonuslar kazanıyorlar. Standart takım bazlı RYO yani...

Arada bazı ilginç ve yeni düşünülmüş sistemler de var: Çok hasar aldığınızda karakterinizi "Second Origin" formuna sokup animelerdeki karakterlerin bir anda arkadaşlığın gücüyle müthiş güçlendiği anları tekrar canlandırabiliyorsunuz. Buraya kadar gerçekten hiçbir sıkıntı yok; hatta tam aksine, oynanış falan buraya kadar fazlasıyla keyifli. Guild'i baştan inşa etmek, herkes için ayrı lacrima toplayıp ekibi geliştirmek falan tam bu tarz bir oyundan bekleyeceğiniz ve sizi çok uzun süre meşgul edecek şeyler.

Happy bile üzgün

Lakin oyunu oynamaya devam ettikçe problemli kısımları da fark etmeye başlıyorsunuz. Sanki oyunun temellerini sağlamından kurmuşlar ama paraları bitmiş. Diyaloğa girdiğiniz bazı karakterlerin oyun içi modellerinin hiç yapılmamış ve sadece portre fotoğrafından ibaret olmasını mı dersiniz, bir avuç görevi ve düşmanı döndürüp döndürüp kullanmalarını mı dersiniz, yoksa oyunun kendisinden kestikleri içeriği ayrıca oyunun kendi ücreti kadar paraya Season Pass olarak satmalarını mı? (Abarttığımı düşünüyorsanız: Oyun PSN'de 299 TL, Season Pass ayrıca bir 269 TL daha) Bu hataların hepsini yapıyor ne yazık ki *Fairy Tail*. Arada o başta yaşadığımız "E orta yerden daldılar hikâyeye, toparlayacaklar mı acaba?" umudumuz da sönüyor böylece. Hikâyeye sadece ortasından girmekle kalmıyor, her şeyi kafalarına göre orasından burasından biçip değiştirdikleri gibi sonunu da değiştirip hikâyeyi bitirmeden ortalık yerde bırakıyorlar.

Hâl böyle olunca, sadece çok meraklısına hitap eden ama onları bile bir yerden sonra boğup soğutacak bir oyun kalıyor elde.



- Sıra tabanlı oynanış ve dövüşler keyifli
- Guild'i geliştirme kısımları güzel
- Az sayıdaki ara sahne güzel



- Temel sistemleri kurduktan sonra bir boş vermişlik var oyunda
- Tembel tasarım tercihleri
- Mikro-ödemelerin suyu çıkmış durumda

5+



Son Karar

Sadece çok Fairy Tail hayranıysanız ve indirimde falan yakalarsanız alın.





TÜR: JRYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Koei Tecmo | **DİJİTAL İNDİRME:** 299 TL (Steam, PSN), 60 $ (Nintendo eShop)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** fairytail.fandom.com

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES (REMASTERED EDITION)

Kamp usulü kristal süslemeli chocobo yahnisi

EMRE SÜMER

Final Fantasy: Crystal Chronicles'ın Gamecube'e çıkan orijinalini çok değil, daha bundan 3-4 sene önce yurtdışından alabilmiş ve oynayabilmiştim (döviz kurun bu derece uçmadığı ve gümrük vergisi derdinin olmadığı dönemler tabii). Oyunu orijinal çıkış tarihinden yıllar sonra oynama şansım olsa da beğenmiştim üstelik. Lakin ne yalan söyleyeyim, yenilenmiş versiyon duyurulunca hayli şaşırdım.

Bir yol hikâyesi

Karavanımızla yola çıkıp, istediğimiz zindanlara girip, boss'larını keserek ilerliyoruz oyunda, yani oyun lineer bir yapıdan ziyade bir yol öyküsü şeklinde tasarlanmış zaten. Yolculuğumuz esnasında rastgele insanlarla karşılaşıyor, etkileşime giriyor, günlük tutuyor ve verdiğimiz ufak kararlara göre geri dönüşler alıyoruz. Irk, ailemizin mesleği (balıkçı, demirci vb.) ve insanlara nasıl davrandığımız gibi seçimlerin oyun üzerinde ufak fakat hoş etkileri var. Savaşlarsa klasik *FF* serisinden farklı olarak tamamen aktif zamanlı.

Remastered versiyonun oyuna neler kattığına gelecek olursak; öncelikle grafikler çözünürlükleri arttırılıp kaplamaları iyileştirilerek hayli geliştirilmiş ama gene de oyunun başka bir zaman dilimine ait olduğu belli oluyor. Lakin beni kesinlikle rahatsız etmedi. Bahsettiğim yolda karşılaşma sahnelerine de seslendirme eklenmiş. Benim gerçekten çok beğendim müzikler de elden geçirilmiş ve büyük kısmı bu versiyonda gelen ekstra zindanlar için olmak üzere birkaç yeni parça eklenmiş. Ama en önemlisi beraber oynamak için ikinci bir Gamecube joystiği değil de Gameboy Advance isteyen saçma sapan çoklu oyuncu sistemi düzeltilmiş. Artık internet üzerinden diğer oyuncularla birlikte zindanlara girebiliyoruz. Fakat bu sefer de çevrimdışı beraber oynama özelliği çıkartılmış ne hikmetse.

Eskiciler için yenilik

Ne var ki benim bu oyundan en büyük beklentim orijinalindeki saçma kontrol sistemini düzeltmeleriydi. Şöyle ki, savaşlarda kullanabileceğiniz komutlar farklı tuşlara atanmamış ve mesela düz saldırıdan istediğiniz büyüye gelene kadar omuz tuşlarını eskitmeniz gerekiyor. Zamanı için bile saçmaydı, acı çekmeye devam etmek çok hayal kırıklığına uğrattı.

Peki günümüzde FFCC oynamaya değer mi? Oyunun orijinalini çok sevenler için belki evet fakat yeni nesil oyuncular için ne yazık ki hayır. Yapılan iyileştirmeler oyunu modernleştirmekten ziyade klasik halini bozmadan süslemeye yaramış çünkü. Benim gibi oyunun orijinal halini sevenler oyun bitince açılan yeni ve zor zindanların yanı sıra internet destekli çoklu oyuncu yeniliklerinden keyif alabilir ama yeni oyuncular için halen fazla retro kaçacak bir oyun bu.



- Eşsiz yolculuk hissi
- Kelt havası taşıyan harika müzikler
- Yeni ve zor zindanlar
- Çevrimiçi beraber oynayabilme
- Kendini oynatıyor

−

- Savaş sistemi günümüz için çok hantal
- Yapılan iyileştirmeler yeni jenerasyonu çekecek şeyler değil
- Eşyalar simyayla yapıldığı için sürekli loot yapmak zorunda olmak

7+



Son Karar

Orijinalini sevenlere hitap ediyor, eskiden oynamamışlar için keyifli bir oyun olduğu söylenemez.



Herkes bu kadar ciddiyken soldaki figüran abla niye bu kadar neşeli merak ettim...





TÜR: JRYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Square Enix | **DİJİTAL İNDİRME:** 139 TL (PSN), 29 $ (Nintendo eShop)
YAŞ SINIRI: 7+ | **DAHASI İÇİN:** finalfantasy.fandom.com

STAR WARS SQUADRONS

Savaşmak ah ne hoştur, yıldızların altında

YAZI ALİ SEZGİN

Çöl gezegeninden çıkan bir çiftçi çocuğun koca bir galaksinin kaderini etkileyebilecek bir maceraya atılması. Doğru zamanda doğru kararı alan bir kaçakçının sayısız can kurtarması… Diyeceğim şey odur ki, Star Wars evreninde fark yaratmak için illa ki seçilmiş kişi olmak gerekmiyor. Tıpkı Star Wars: Squadrons'un ne yapımcıların ne oyuncuların "seçilmişi", seriyi müthiş yerlere taşıması beklenen "o" oyun olmasının beklenmemesi ama üzerine düşeni iyi yaparak Star Wars'u neden sevdiğimizi hatırlatacak iyi bir tecrübe sunuyor olması gibi.

Sanırsam çoğunuz *X-Wing vs. TIE Fighter* ismini hatırlamayacaktır. İddialı konuşmam gerekirse *XvT* gibi bir oyunun şu an başarılı olmaması için tek neden görsel olarak yaşını gereğinden fazla belli ediyor oluşu olabilir. Oyunda her şey vardı; Star Wars'un efsane araçları, enerji yönlendirmeye dayalı saldırı sistemi ve birbirleriyle konuşan, her hareketinizi dinleyen, yönlendirebilir bir yapay zekâ. Neredeyse modern bir oyunda arayabileceğiniz her şey var gibi değil mi? Bu yönden bakıldığında *Star Wars: Squadrons*'un hedefi kâğıt üzerinde oldukça basit: XvT'yi örnek alarak oyuncuları saatlerce oyalayacak çok oyunculu içerik ve unutulmayacak bir tek kişilik senaryo sunabilmek.

Aileler savaşıyor

Pek çok oyuncu gibi oyunu öğrenmek adına tek kişilik senaryoyla başlayacağınızı var sayıyorum ki *Star Wars: Squadrons*'un sunduğu derinlik düşünülürse bu kesinlikle doğru bir karar olacak. Oyun İmparatorluk'un o dönem aldığı en büyük mağlubiyet olan Ender savaşının hemen sonrasında geçiyor. Death Star yok edilmiş, Palpatine ve Darth Vader beraberce ölmüşken bildiğimiz anlamında İmparatorluk'un az çok bitmiş olduğunu düşünebilirsiniz. İmparatorluk uzun sürede çöküşüne neden olacak hasarlar almış olsa da, aslında bu güce ait düzenli ordular henüz dağılmış değiller. Sayısal ve teknolojik üstünlük ellerinde olduğu sürece de pes etmek için gerçek bir nedenleri yok. *Squadrons*, tek bir olay örgüsünü farklı zamanlarda iki tarafın da gözünden anlatmaya çalışıyor. Bir tarafta Yeni Cumhuriyet'e ait Vanguard filosuyla düşman jammer'larını temizliyor, diğer taraftaysa İmparatorluk'un elit Titan filosuyla Cumhuriyet hedeflerine sortiden sortiye girişiyorsunuz.

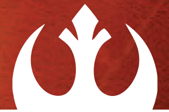


Destroyer sınıfı gemilerle savaşırken silah ve savunma sistemlerine odaklanmak çoğu zaman etkili.

Hayatının herhangi bir noktasında 10 saat üzerinde sanal gerçeklik uygulamalarıyla haşır neşir olmuş herhangi bir oyuncu *Squadrons*'un özünde bir VR oyunu olduğunu kısa sürede fark edecektir. Zaten bunu görmemek de pek mümkün değil. Ara sahneleri geçmek için kapılar üzerine konulan butonlar, sahnelerin "fazla ortasına" yerleştirilmiş karakterler. Bütün karakterlerin kurduğu o garip ve sürekli göz temaslarını saymıyorum bile… *Squadrons*'un özünde bir VR oyunu olarak tasarlanmasının sıradan "düz ekranlı" oyuncular için zararlı olmadığını düşünüyor olabilirsiniz elbette ama durum tam anlamıyla böyle değil. VR'da düzgün çalışan bir sahne veya bir diyalog ara sahnesi buna göre tasarlanmış oluyor. Belki düzgün açılarla daha iyi sunabilecek diyaloglar ve kritik sahneler de bu "VR yerleştirmesi" yüzünden biraz güme gitmişler. Kokpit konusunda da benzer bir sorun olduğunu düşünüyorum. Sanal gerçeklikte göstergelere doğrudan bakabilmek mümkün olduğu için bu durum çok rahatsız etmese de oyuna başlar başlamaz kokpitin ne kadar alan kapladığı ister istemez dikkat çekiyor. Muhtemelen X-Wing gerçek olsaydı pilotların görüş alanı aşağı yukarı bu şekilde olacaktı, buna laf edemem ama oynadığım süre boyunca oyunun yarısı kokpitten ibaret olmamalı yahu?

Genel anlamda bakıldığında iki taraflı hikâyenin güzel işlendiğini ve her saniyesinde oyuncuyu heyecanlandırmayı başardığını söylemem yanlış olmaz. Star Wars mitolarında da adı geçen StarHawk projesi üzerinde dönen bir hikâye var ki





X-Wing isminin kanatlarının X şeklindeki yapısından geldiğini biliyor muydunuz? TIE Fighter da aslında papyon savaşçısı olarak çevirebilir.





Bu yüz size de Rebels dizisinden tanıdık geldi mi?



bu bile çoğu kişiyi heyecanlandırmaya yetecektir bana göre.

Oyun her iki taraftan toplamda 4 farklı gemiyi oynanabilir olarak karşımıza çıkıyor. Tek kişilik senaryoda başlarda neyle uçacağımız konusunda söz hakkımız olmasa da ilerleyen bölümlerde geminize neler koyacağınıza, ne özelliklerle yola çıkacağınıza karar verebiliyorsunuz. Motordan kanat silahlarına, kalkan tipinden gövdeye kadar hemen hemen her şeyi değiştirmek mümkün. Hızlı ve atik bir gemi çoğu zaman en iyi çözüm gibi gözükse de Star Destroyer'ların olduğu bir bölgeye girerken ister istemez zırhın da ne derece önemli olduğunu anlıyorsunuz. İyi bir pilotun tamir kitleri yerine ion bombalarını tercih ettiğini veya aşırı silahlı ölüm makinelerinin filo savaşlarında büyük gemilerin hedefleme sistemlerini anında imha ettiklerini de gördüm. Eğer filonuz istenen stratejiye uygun bir yapıya sahipse inanın bana yanlış tercih diye bir kavram yok.

Çıkarın beni bu kaptan!

Her ne kadar gemiler arasında ufak farklılıklar olsa da oyunun ana mekaniği bütün o kaos içerisinde doğru kararlar verebilmekte yatıyor. Karar vermekten kastım öyle nişan almak veya dalış yapmak değil. X-Wing oyunlarında olduğu gibi her aracın belirli bir enerjisi var ve bu enerjiyi odaklamak aracın tipine bağlı olarak farklı avantajlar sağlayabiliyor. Eğer hiçbir yönlendirme yapmadıysanız zaten dengeli moddasınız demektir. Eğer bir Capital Ship'e bombardıman yapacaksanız mesela artık hıza değil de zırha ihtiyacınız var demektir. Bu durumda enerjiyi hız ve lazerlerden alıp kalkanlara bağlayarak geminin ağır bombardımanı karşısında hayatta kalabiliyorsunuz. Belirli gemilerde kalkanı öne veya arkaya odaklamak da mümkün. Örneğin kuyruğunuzdan gelen biri varsa enerjiyi iticilere verip hızlanarak kaçabilirsiniz veya isterseniz kalkana verip onu oyalarken bir arkadaşınızın peşinizdeki düşmanı haklamasınız bekleyebilirsiniz. Bunların tamamı deneyimle ve öğrendikçe verilecek kararlar.

Çok oyunculu içeriğin iki ana moddan oluştuğunu söyleyebilirim. Bunlardan ilki Dog Fight ki burada amaç doğrudan 30 düşmanı önce avlayan taraf olmak. Yapımcı Motive'i bir konuda takdir etmem gerekiyor; gerçekten inanılmaz bölüm tasarımları oluşturmuşlar. Yarısı havaya uçmuş bir aydan asteroit kuşaklarına, iki destroyer sınıfı geminin birbirini yok etmesiyle oluşan hurdalığa kadar hayal edebileceğiniz her şey var. İşin eğlenceli yanı şu ki bölüm tasarımları nasıl uçacağınızı ciddi anlamda değiştiriyor. Dar alanların olduğu haritalarda zırh önemsizleşirken, hızlı manevra yapabilen A-Wing gibi gemiler daha iddialı hale geliyorlar. Aynı şekilde aşılması gereken uzun alanlar olan haritalarda hedefe kitlenebilen silahlar ve zırh seçenekleri iş yapmaya başlıyor. Oyunda tek bir doğru cevap veya mükemmel gemi kiti gibi bir kavram kesinlikle yok. Tam her şeyi gördüğünüzü düşünürken sıra dışı bir kitle dövüşen bir pilot aklınızı başınızdan alabiliyor. İşin güzel yanı bu diğer oyunlarda olduğu gibi oyuncuyu sinirlendirmek yerine aksine teşvik ediyor. Çünkü biraz da yetenekle o harika hareketleri yapan kişinin siz olma ihtimali her zaman var.

Oyunun asıl potansiyeliyse filo savaşlarında

Squadrons hakkında çok şikayet edebilirim ama nefes kesici manzaralar sunmaması bunlardan biri değil.



ortaya çıkıyor. Filo savaşları aşamalı olarak oynanan oyunlar. Bu savaşlarda amaç ana gemileri yok etmek ancak bunu yapmak o kadar da basit değil. Fleet Battle'ın tamamını çok aşamalı bir ip çekme oyununa benzetmek mümkün. İlk olarak ortada başlayan savaşta kazanan taraf diğer tarafın 3 koruyucu gemisine saldırma şansı yakalıyor. Bu gemilerin tamamını (ilk seferde bunu yapmak zor) yok edebilirlerse bu sefer asıl hedef olan ana gemi korumasız kalıyor ve saldırı buraya yönlendiriliyor. Diyelim ki saldırı esnasında takımınız çok sayıda adam kaybetti. Bu sefer savunmaya geçen taraf siz oluyorsunuz. Neyse ki verilen hasarlar maç esnasında sabit kalıyor, yani aynı gemiyi tekrar tekrar patlatmak gibi bir durum söz konusu değil. Başarısız olsanız bile 3 koruma gemisinden bir iki tanesini etkisiz hale getirmek büyük bir başarı aslında.

Vurmak ya da vurmamak

Tek kişilik senaryonun kendisi eğlenceli olsa da içerik olarak öyle ahım şahım doyurucu değil. Senaryonun VR üzerinden ilerlemesi, görevler dâhilindeki hikâyesel içeriğin çok sınırlı olması ve bütün senaryonun 8 saat gibi kısa sayılacak bir sürede bitmesi, çok oyunculu içerikten çekinen oyuncular için mutlaka bir engel olacaktır. Çok oyunculu içerikse atıyorum bir *Call of Duty* veya *Battlefront* kadar ulaşılır sayılmaz. Şu an oyunu oynayan mevcut kitle zaten yeterince hardcore, bir de enerji sisteminde değişiklik yapmak gibi dikkat ve bilgi isteyen bir mekaniğin olması ortalama bir oyuncunun şansını çok ama çok azaltıyor. Eğer bir de karşınızdaki o ciddi oyuncular birbirleriyle konuşan, taktik geliştiren tiplerse o zaman geriye patlayıp ölmekten başka yapacak bir şey kalmıyor.

Star Wars: Squadrons'la ilgili en büyük eleştirilerim dediğim gibi VR oyunu olmasından kaynaklı sorunlar. Harika düşünülmüş ve uzaktan harika gözüken bölümler olsa da, detay seviyesinin konsollar ve VR düşünülerek düşük tutulması benim için hayal kırıklığı yaratan elementlerin başında geliyordu. Bir Star Destroyer'a sorti yaparken, dibine kadar girmek ve üzerinde gerçekten hiçbir detay olmadığını görmek, bir Star Wars oyunundan bekleyeceğim bir durum sayılmaz.

Star Wars: Squadrons sağlam bir flight stick ve kaliteli bir VR gözlüğüyle o medyuma gelmiş en eğlenceli oyunlardan biri olabilir. Ben şahsen bundan eminim. Buna rağmen bu özellikler olmadan oyunu oynamak ve bir yandan da geriye kalan usta oyuncu kitlesinden başka rakip bulamamak aldığım zevki biraz olsun azalttı. Bunu söylerken elbette uzay simülasyonlarına hâkim olmayan, sıradan kendim gibi oyuncuları göz önüne alarak konuşuyorum. *Elite Dangerous* veya *Eve Valkyrie* gibi oyunları tatmış oyuncuların bu deneyimden fazlasıyla keyif alacaklarından hiç ama hiç şüphem yok. Seçilmiş kişi olmayan sıradan oyuncularsa bu savaşı gökyüzüne bakarak izleyebilirler.



- Enerji sistemi
- Muhteşem mekânlar
- İt dalaşı fazlasıyla keyifli



- Gemi modeleri çok detaysız
- Yeni bir oyuncunun alışması zor
- Kokpitler fazla yer kaplıyor
- Oyun modu çok az

7



Son Karar

Serinin tutkunlarının hayal ettiği oyun olabilir ama konsepti beğenip bir el denemek isteyen oyuncular için başlaması çok zor bir oyun olmuş.

Hava olmayan uzayda patlamaların olmasının tek açıklaması "uzay büyüsü" olsa gerek.

TÜR: Aksiyon / Simülasyon | **YAPIM:** Motive Studios | **DAĞITIM:** Electronic Arts | **DİJİTAL İNDİRME:** 280 TL (Steam, Origin, PSN, XBL), 40 Euro (Origin)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** starwars.fandom.com





"Abla benim çıngırak düşmüş, sen gördün mü hiç?" (kalpten gider) 

RAJI AN ANCIENT EPIC

Hindistan'ın epiği makbuldür

EREN ERYÜREKLİ

Mitler sadece biz bugün onlardan bombastik Hollywood (veya Bollywood) yapımı filmler çıkaralım diye yoklar elbette. Onlar bir uygarlığın yaşayış tarzını, inançlarını, korkularını ve türlü çeşit tanrıların maceralarını günümüze taşırlar. Yunan mitlerinden çok daha eski ve zengin olan Hint mitolojisi nedendir bilinmez kendi toprakları dışında yeterince ilgi görmez pek, lakin bağımsız yapımcı Nodding Heads Games bu durumu biraz kıracak gibi Raji'yle.

Kali mi döver Vişnu mu?

Raji akrobatik danslar yapan genç bir kızdır ve kardeşi Golu'yla bir lokma bir hırka şeklinde yaşayıp giderler. Günlerden bir gün Raji'nin dans ettiği kasaba meydanını iblisler basar ve tüm çocukları kaçırırlar, Golu da bu esnada esir düşer ve yaklaşık 6 saat sürecek olan epik kurtarma görevimiz başlamış olur.

3 boyutlu bir platform aksiyon oyunu Raji ve oyunda yalnızca önümüze çıkan şeytanları kesip düz bir hatta ilerliyoruz. Yolculuğumuzda Hint tanrılarından Durga ve Vişnu bize yardımcı olurken üç adet silahımız oluyor ve hareket çeşitlilikleri hiç de fena değil. Grafikler, animasyonlar beklenmedik derecede göze hoş görünüyorlar, özellikle Raji'nin sağa sola zıplamaları, silah kullanım animasyonları ve görsel efektler gayet keyifli ve yumuşak. Mekân tasarımları da Hindistan'ın o gizemli havasının hakkını verir nitelikte.

Onun dışında oyunda hoşuma giden bir detay aralarda çeşitli mitolojik hikâyelerin resimler yardımıyla oyuncuya sunulması. Hatta bu sunumlar oyunun ana amacı, gerisi hikâye bile olabilir. Zira oyunun savaşları oldukça kolay ve düşmanlara yenilseniz bile hızlıca aynı yerden başladığınız için ilerlemek sorun olmuyor. Dolayısıyla *Raji*'den esas alacağınız keyif bu mitolojik öykülerde saklı çoğunlukla (şükür ki oyun gayet iyi bir Türkçe çeviriyle geliyor). Yoksa Raji'nin kardeşini bulma öyküsü de beni pek sarmadı. Hani tamam küçük bir ekiple yapılmış küçük bir oyun bu lakin özellikle sonunun çok aceleye geldiği hissi ve sağda solda karşıma çıkan hatalar (son boss'taki bir hatadan dolayı oyundan çıktım misal) keyfimi biraz bozmadı değil. Özellikle platform kısımlarında kamera açısından dolayı sıklıkla yanlış yerlere zıplayıp öldüm. Ha şu da var ki özellikle genç arkadaşlara daha uygun bir oyun *Raji*, hem keyifli bir oyun oynamış olurlar hem de kafalarına biraz enteresanlı bilgiler girer. Ama benim gibi 36 yaşında, yüzlerce oyun oynamış, Hint mitlerine de aşina biriyseniz sıkılmanız kaçınılmaz. O yüzden çok da üstüne gitmiyorum oyunun.

Güzel bir deneme

Bir yanda kültürel misyonunu başarıyla yerine getiren, gayet iyi gözüken bir oyun var, diğer yanda da aksiyonu iyi düşünülmüş ama noksanları olan, aşırı kısa ve zaman zaman platform kısımları çileden çıkaran bir oyun var. Bu iki direk arasına kurduğu ipte hiç de fena cambazlık yapmayan *Raji*'yi daha yaşı genç arkadaşlara önerebilirim, çünkü oyunu bitirdiğinizde açılan ekstra bir zorluk veya toplanacak yeni şeyler yok. Mitoloji meraklıları da bir göz atabilir bu ufak tefek yapıma.

Dileriz Hint mitleri oyunlarda daha sık karşımıza çıkar.

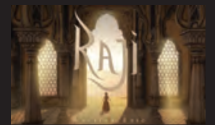
+

- Görsel tasarımlar
- Yumuşak dövüş animasyonları ve savaş mekanikleri
- Silahları kullanmak keyifli
- Mitolojik öyküler
- İyi Türkçe çeviri
- Küçüklere de uygun bir oyun

−

- Ciddi hatalar var
- Platform kısımları biraz sinir bozucu
- Kamera bazen çok uzaklaşıp olaydan kopuyor
- Düşmanlar özelliksiz ve sıkıcı
- Boss savaşları aşırı kolay
- Müzikler oyunla biraz uyumsuz

6+



Son Karar

Kısa süreli ve görselliği güçlü bir oyun arıyorsanız Raji'ye bir bakın derim.

TÜR: Aksiyon / Platform | **YAPIM:** Nodding Heads Games | **DAĞITIM:** Super.com | **DİJİTAL İNDİRME:** 59 TL (Steam, Epic), 179 TL (PSN), 71 TL (XBL), 22 Euro (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 7+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-157-raji

LEISURE SUIT LARRY WET DREAMS DRY TWICE

Islak rüya denince akla, hemen onun adı gelir

ESER GÜVEN

İlk oyunun kelimenin tam anlamıyla bombastik bitişinin, Larry'nin koskoca malikaneyi içerisinde BJ varken havaya uçuruşunun ve Faith'in de bu kaza sonucu baygın halde okyanusta kayboluşunun üzerinden 2 sene geçti. Tam kavuştuk dediğimiz anda Faith'le yollarımız ayrı düşmüştü ve bu maceranın burada sonlanmayacağı belliydi.

İyi ki de sonlanmamış, çünkü yine güzel bir *Larry* oyunu var karşımızda. Larry, hayatının aşkı Faith'i bulmaya kararlı ve biz de yine bu komik, eğlenceli ve bol cinsellik içeren macerada ona eşlik ediyoruz.

Hani hep sorulur ya "ilk oyunu oynamadan bunu oynasam olur mu?" diye. Yapmayın. Etmeyin. *Dry Twice*'ın asıl keyfi *Don't Dry*'da yaşananları bilince çıkıyor bence. İlk oyundaki olaylara yapılan atıflar, PiPhone, Prune, Lefty vs. derken geçmişe dair o kadar çok şey var ki, bağlantıyı kurmak oyunun keyfini resmen arttırıyor. Yoksa oyunun sonlarına doğru sürpriz bir karakteri görünce "sen de mi buradaydın be hınzır" demenin zevki başka. Ha güzel bir özet geçiliyor bu oyunun başında ama olsun, detaylar önemli.

Yavrucum nasıl ekran görüntüsü alacağız bu oyundan?

Wet Dreams Dry Twice, işin seksüel yanını ilk oyuna göre bir nebze arttırmış gibime geldi. Oyunda çıplaklık yok, geliştiricisi CrazyBunch zaten bu konuda netti, olmayacak demişti. Ama her bir sahnede mutlaka ya belden aşağı bir espri (hatta beş espri), ya da penis şeklinde bitkiler, vajina şeklinde tablolar, seks oyuncakları, seks çağrıştıracak objeler mevcut. Eğer bu sizi rahatsız edecekse zaten *Larry* serisi size göre değil demektir, o ayrı. Ama oyunun rengarenk, cıvıl cıvıl yapısı içinde bunlar gayet eğlenceli duruyor, öyle "ne gerek vardı şimdi" falan demedim ben hiç. Larry bu sonuçta, adamın aklı fikri seks, e oyun ortamı da buna uygun işte.

Bu seksüel içerik sadece görsellikte değil, bulmacalarda da kullanılmış durumda bu arada. Tuvalet duvarındaki deliği bir şişme bebeği şişirtmek için kullanmak falan gibi şeytanın aklına gelmeyecek şeyler de var :) Oyunun bulmaca yapısı aynı ilk oyundaki gibi harika, gerçekten kafayı çalıştırmanız gereken çok sayıda bulmaca var ve hiçbirinin de çözümü mantıksız değil. Hele sonlardaki labirent bulmacası çoğu oyuncuyu küfrettirecek bir tasarıma sahip olsa da, arkasındaki mantığı ben acayip sevdim.

4 8 15 16 23 42

Oyunda eski karakterler kadar yeni karakterler de var ve bunların arasında biri var ki, seride yaratılmış en iyi karakterlerden biri olabilir. Swingle diyeyim, gördüğünüzde anlarsınız zaten. Bu seks manyağı arkadaşın seslendirmesi de, esprileri de müthiş, en çok güldüğüm kısımlar da bunlar oldu zaten.

Oyundaki pop kültür atıflarına da değinmem lazım, çünkü sizi ekstradan gülümsetecek, geçmişe götürecek şeylerle dolu oyun. LucasArts macera oyunlarına yapılan atıfları (S-Cum Bar) zaten söylemeye gerek yok, ama 0 118 999 881 999 119 7253 sayısını görür görmez bunun ne olduğunu biliyorsanız, Kaşif Dora'yı falan tanıyorsanız, bu referanslardan aldığınız keyif de katlanıyor haliyle.

Özetle ben bu oyunu da çok sevdim. Şaheser mi? Hayır. Ama yeterince güzel. *Wet Dreams Don't Dry*'ı sevdiyseniz serinin yeni oyununa bayılacaksınız, orası kesin. Bug yok mu, tabii ki var ama oyun deneyimini olumsuz etkileyecek seviyede değil. Seslendirme kaymış, altyazı hoplamış falan kimin umurunda, söz konusu Larry'nin aşk hayatı ne de olsa.



- Bir kez daha Larry oyunlarının havasını yaşatıyor
- Seslendirmeler de, grafikler de gerçekten güzel
- Swingle kimin aklına geldiyse öpücem
- Sondaki 8-bit kısım yine harika olmuş
- Şema kullanarak eşya yapma fikri gayet güzel kullanılmış
- Sonu ilk oyuna göre iyi bağlanıyor

—

- Adalar arasında bolca git gel yaptırıyor
- Ufak tefek hataları var ama oynanışa etkisi yok
- Labirent bulmacası bazılarını sıkabilir

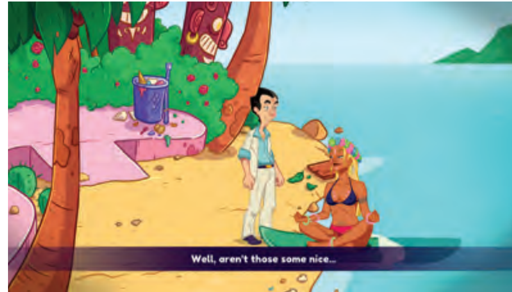
7+



Son Karar

Ben şimdiden bu adamların elinden çıkacak yeni Larry oyununu beklemeye başladım, kendimi eski günlerdeki gibi hissediyorum. Aman nazar değmesin.





Larry'nin her cümlesinin altında aynı düşünce saklı.

TÜR: Macera | **YAPIM:** Crazy Bunch | **DAĞITIM:** Assemble Entertainment
DİJİTAL İNDİRME: 57 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** leisuresuitlarry.fandom.com


Arkadaş havadan bir roket salvosu göndermeye hazırlanıyor ama kancayı böğrüne yiyecek.

DOOM ETERNAL *THE ANCIENT GODS PART 1*

Doom Slayer eski defterleri açmaya ve kaplamalarını yırtmaya geldi

ONUR KAYA

DOOM 2016 çıktığında, oyunu yalayıp yutanlar olarak en büyük dileğimiz senaryo eklentileri görmekti. Oyunun tek kişilik kısmı değil çok kişilik kısmı desteklendiği için bu dileğimiz hiç gerçek olmadı ancak id Software, *Eternal*'la politika değişikliğine gidecek, biz oyunculara istediğimizi verecekti. *Eternal*'ın "ilk yıl içeriklerinin" ilki olan *The Ancient Gods - Part 1*'a bu ay kavuştuk ancak istediğimizi alabildik mi bilemiyorum.

Ek paketler ve kalite standartları

Öncelikle benim için bir ek paketi kaliteli yapan şeyler neler, o kısma bir değineyim de derdimi anlatmak daha kolay olsun. Ben en başta bir ek paketin, ana oyun tecrübesinin üzerine hem oyuncuya hem de düşmanlara verilen imkânlar açısından bir şeyler koymasını bekliyorum. Yani hem yeni silah ve mekanikler, hem de yeni düşmanlar bir yerde benim için olmazsa olmaz. Aksi takdirde futbol maçında uzatmaları oynuyormuş gibi hissediyorum kendimi, gereksiz geliyor. Tabii sapına kadar senaryo odaklı bir oyunda bunları istisnasız arayamam ama *Doom Eternal* böyle bir oyun değil zaten. Olmadığı için de bunu tartışıyorum şu an.

Dediğim gibi bir ek paketten bazı konularda ana oyunun üzerine çıkmasını bekliyorum, *DOOM Eternal* sadece ve sadece zorluk konusunda bunu yapıyor ve de fazlaya kaçırıyor ama oraya geleceğiz. Öncelikle oyunda yeni silah, özellik, cephane türü vesaire hiç yok! Bunu, ana oyunun oynanış döngüsünün yeni bir şeylere yer bırakmayacak kadar bütünlüklü olmasına falan yorabiliriz esasen ama bu bile eklentinin gerekliliğini sorgulatmıyor mu biraz? Yani 3 tane yeni Support Rune bulabiliyorsunuz ancak bunlar öyle oyun tecrübenize hissedilir etkileri olan şeyler değil ve aynı anda sadece bir tanesini kullanabiliyorsunuz. Dahası, ana oyunda ölmek bilmeyen Super Heavy klas düşmanları aralardan ayıklamamız için koyulan kılıcımız *The Ancient Gods*'da yok. Bunun hikâye çerçevesinde bir sebebi var evet ama yerine geçecek bir şey eklenebilirdi, eklenmemiş. Yani *The Ancient Gods* oyuncunun repertuvarına bir şeyler ekleyeceğine, ondan bir şeyler çıkarıyor. Yani tamam, yeni silah eklemek zaten devasa olan silah havuzumuzu verimli kullanılabilecek ölçeğin üzerine çıkarabilirdi ancak yeni Weapon Attachment veya Blood Punch varyasyonu falan ekleseydiniz bari? Kalıcı geliştirmeler olsaydı ya da? Olma mıydı?

"Ebesinin nikahı" zorluğu in, "Nightmare" zorluğu out

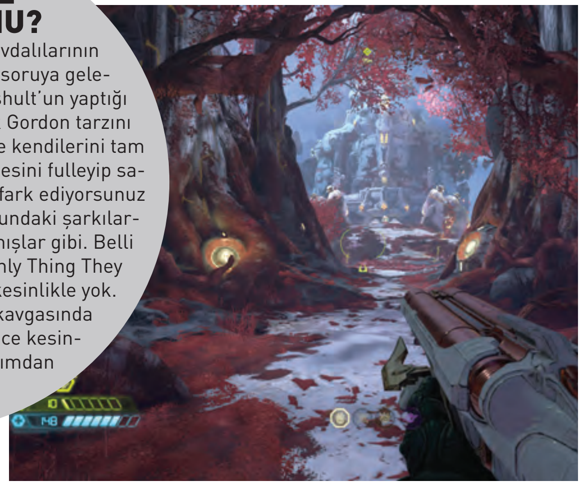
Bunun yanında paketin bir de ÇOK ZOR olması durumu var. Şöyle söyleyeyim size, *The Ancient Gods* ana oyundakilere kıyasla bir tık daha uzun 3 bölüm içeriyor, ana oyundaysa 13 normal bölüm var. Her iki senaryoyu da Nightmare zorlukta bitirme sürelerim arada nasıl bir zorluk farkı olduğunu zihninizde canlandırmanıza yardımcı olacaktır: *Eternal* 30, *The Ancient Gods*'sa 20 saatimi aldı ki ana senaryoyu oynarken Quick Switch gibi stratejiler kullanmamıştım. Savaş alanlarının çok sıkış tepiş olması mı dersiniz, Spirit denen yeni düşman tipinden fellik fellik kaçmak gerekmesi mi, dövüşlerin üzerinize gelen düşman sayısın tadında bırakmaması mı… *Eternal*'ın dövüşleri nerede es vereceğini bilirdi, düşmanların arasında nefes nefese çıkar, alnı-






Blood Angel adlı bu yeni düşman tipiyle böyle samimi olmak zor, kalkanı inince kafaya isabet daha işlevsel.





MICK GORDON'SUZ DOOM OLUR MU?

Gündemi takip eden DOOM sevdalılarının kesinlikle cevabını isteyeceği o soruya gelelim: Müzikler nasıl? Andrew Hulshult'un yaptığı müzikler, ayrı dinlediğinizde Mick Gordon tarzını çok iyi taklit etseler bile oyun içinde kendilerini tam anlamıyla gösteremiyorlar. Müzik sesini fulleyip savaş seslerini biraz kısarsanız anca fark ediyorsunuz varlıklarını. Zaten bir kısmı ana oyundaki şarkılardan parçaları remiksleyip kullanmışlar gibi. Belli parçaları çok güzel ancak The Only Thing They Fear Is You seviyesinde bir şey kesinlikle yok. id Software vs. Mick Gordon kavgasında haklı taraf Gordon değil bence kesinlikle ancak yokluğu tarafımdan hissedildi.

The Ancient Gods üst zorluklarda kâbus ki ne kâbus...

nızın terini silerdiniz. Burada normalde alın teri sileceğiniz noktanın akabinde 2-3 dalga daha düşman geliyor. "Artık bitmiştir" dediğiniz noktada arenada beliren bir Doom Hunter veya Cyber Demon yüzünden gafil avlanıp sinir stres başa dönebiliyorsunuz. Dövüş başına 1-1.5 saat uğraştığım oldu. Son dövüşün son fazı sanıyorum 2 saatimi yemiştir.

Ayrıca hayır sevgili id Software, her yanını sis bürümüş, etrafta patlayıp sizi yavaşlatan balonumsu bitkilerin olduğu göz gözü görmeyen bir bataklıkta, sizi görüp hedef almakta hiç sıkıntı çekmeyen bir dolu iblisle savaşmak adaletli de değil, keyifli de. Bütünü olayı oyuncuya verdiği hareket kabiliyeti olan bir oyuna sağda solda köşelere takılacağınız, sıkışacağınız dar arenalar tasarlamak da oyunun güçlü olduğu yönleri öne çıkartan bir durum değil. Bunu zor oyun seven biri olarak söylüyorum ayrıca, yoksa Nightmare'de girmezdim direkt ancak *AGP1*, gerçekten saç baş yolduruyor. Fazlasıyla ilginç mekaniklere sahip, arena bulmacası kıvamında iki bölüm sonu dövüşü var pakette, onlar bile zorluk yüzünden keyif vericiliklerine darbe almışlar.

Kutlu DOOM haftası bu hafta değil

Eternal'ın uzun formatta göze çok batmayan hikâye anlatım tekniğinin kısa paket formatında çok çalışmadığını düşünüyorum ayrıca. Bana kalırsa *The Ancient Gods*'ı iki parçalık eklenti yapacaklarına *Uncharted: Lost Legacy* veya *Dishonored: Death of the Outsider* gibi bir ara oyun yapmaları, o süreçte kafa patlayıp 3-5 alet edevat daha eklemeleri gerekliymiş (bu arada *The Ancient Gods*'ı aslında ana oyuna sahip olmadan oynayabiliyorsunuz, klasik DLC mantığından biraz farklı bir mantığa sahip). *AGP1* şu haliyle sadece oyun ana mekaniklerini yalayıp yutmuş, Master Levels'daki zorluk seviyesini yetersiz bulan mazoşist kitleye hitap ediyor. Öte yandan günümüzde yayınlanan pek çok DLC gibi fiyat performans olarak yerlerde sürünmüyor: Ana oyunun üçte biri uzunluğuyla yine ana oyunun üçte biri fiyata satılıyor. Zorluğunu problem etmeyecekseniz ve "aynısından biraz daha" format ek paketlere itirazınız yoksa, geçemediğiniz yerde zorluk düşürmeyi delikanlılığınıza kaka sürmek olarak görmüyorsanız ve/veya Ultra Nightmare'de 3-4 saatte bitirebilecek ayarda bir oyuncuysanız, *The Ancient Gods - Part 1* size tavsiye edebileceğim bir ek paket. Eğer yukarıda anlattıklarım iç karartıcı geliyorsa, üst zorlukta oynayıp zorluk düşürmemeye takıntılıysanız ancak burnunuzla Headshot atabilecek seviyede de değilseniz, almayın. Ben ikinci gruptanım ve benim için çok net işkenceye dönüştü pek çok yerde.

7

TÜR: FPS | **YAPIM:** id Software | **DAĞITIM:** Bethesda | **DİJİTAL İNDİRME:** 82 TL (Playstore), 89 TL (Steam), 90 TL (XBL), 144 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** doom.fandom.com

URUZ ER KİŞİNİN GERİ DÖNÜŞÜ

Erler meydanına sağlam bir giriş

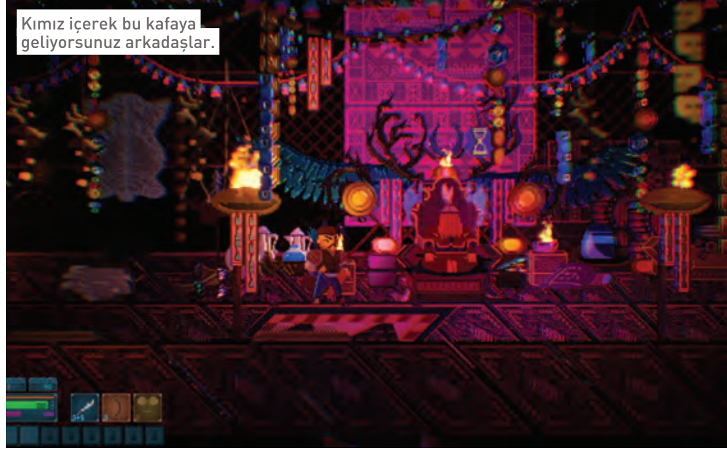
EREN ERYÜREKLİ

Hele şöyle bir toplanın ayak ucuma genç yiğitler, erler, beyler. Mehtabın aydınlattığı bu latif gecede size genç Uruz'un mücadelelerle dolu yaşamını anlatacağım. Mücadele dediysek de öyle 3-5 düşman eri alt etmek demiyoruz, iblislerle dolu ormanlar, kemik kıran buzun her yeri sardığı uğursuz diyarlardan bahsediyoruz. Ateşe iyice yaklaşın ve Er Kişi'nin başından geçenleri dinleyin.

Mitolojinin Türk hali

Uruz daha gençken yiğit ama kanı kaynayan bir delikanlıydı, Kağan atasının bir cenginde izinsiz savaşıp düşmana esir olmuş, sonrasında anası ve cengaverleri tarafından kurtarılsa da gözlerden düşmüştü. Sonradan kara kaleyi düşmandan arındırıp kendini kanıtlar kanıtlamasına ama şerefine düzenlenen gecede yer yarılıp topraktan iblisler çıkınca dünya alev ve kanla boyanır. Canını zor kurtaran Uruz'un esas serüveni de burada başlar işte. Umay Ana'nın ona verdiği Er Kişi olma görevini yerine getirmeli ve pek çok zorluğa göğüs germelidir...

Uzun süredir geliştirilen ve Berzah Games'in yeni oyunu olan Uruz işte bu Türk mitlerinden fırlayan öyküsüyle sizi yakalıyor önce ve bitene kadar da öyküsünü pek çok detay, sağlam bir görsellik ve ona yakışan müziklerle destekliyor. Aynı şeyi ne yazık ki kontroller ve arayüz için söyleyemesem de onların da iyi kötü bu üstteki sağlam yapıyı desteklediğini görüyoruz. 2 boyutlu bir platform macera olan Uruz benim bu türde oynadığım pek çok oyundan oynanış olarak eksik kalsa da özellikle Türk oyunları içerisinde özel bir yerde duruyor. Bizden öğeleri bolca kullanan yapımda büyü gücünüz Nazar diye geçerken yetenek ağacınızda da gayet tatlı öz Türkçe tanımlar göreceksiniz. Kımız içerek hararetinizi azaltırken düşmanları da ok/yay ve kılıç kombinasyonuyla alt edeceksiniz. Bu gibi bizden detaylar oyunu özgün kılan öğelerin başında geliyor.


Kımız içerek bu kafaya geliyorsunuz arkadaşlar.

Savaşlar oldukça basit ve öyle sonradan açılan yetenekler (birkaç büyü hariç), yeni kombolar falan yok. Bam güm dalacak, rakibin size vurmamasını umacaksınız. Beceri ağacından çeşitli özelliklerimizi yükseltebiliyoruz ve birkaç silah çeşidi de var ancak bunlar hafif bir RYO havası katmış oyuna, o kadar.

Şunu da belirtmeliyim ki oyundaki bazı kayıt noktalarının ve yaşam dolduran çeşmelerin yeri biraz daha iyi ayarlanmalı ve çevreleri düşmandan arındırılmalı zira buralar oyuncunun nefes aldığı yerler, oralara da düşman koymak pek iyi bir tasarım tercihi olmamış. İlk çıkışta problem olan pek çok konu sık ve hızlı yamalarla düzeltildiği için ekibe buradan ayrıca teşekkür ediyorum, gerçekten kritikleri dinleyip oyunu olumlu yönde geliştirdiler. O yüzden ufak tefek hataları da oyunun nazar boncuğudur deyip fazla kafaya takmıyorum. Zaten oldukça hızlı bitirebileceğiniz bir yapım Uruz ama özellikle geri planlardaki sanatsal çalışmayı takdir edeceğinize inanıyorum onunla geçirdiğiniz kısa müddet içerisinde.

At binenin, pusat kuşananın

Uruz kültürel anlamda da önemli bir yapım ve Türk oyunları içerisinde farklı ve özel bir yere sahip. Tamam kontroller sıkıntılı ve halen daha çeşitli hataları var yapımın ama bize özel bir duygusu, harika bir sanat yönetimi ve unutulmaya yüz tutmuş bir kültürün içinden çekip çıkardığı özgün bir öyküsü de var. Bu kadarı bile onu benim dimağımda iyi bir anı olarak tutmama yeter de artar bile.





- Harika sanat yönetimi
- Ara sinematikler ve hikâye sunumu
- Müzikler cuk oturmuş
- Boss savaşları fena değil
- Kültürel değeri yüksek bir yapım

—

- Kontroller ve arayüz biraz daha işçilik istiyor
- Kontrolcüyle oynamak çok sıkıntılı
- Kayıt noktalarında düşman olması sinir bozucu
- Birkaç kez çökmeler yaşadım
- Halen olan ufak tefek hatalar

7+



Son Karar

Oynanıştaki eksiklerini gayet şık hikâye anlatımı ve otantik öğelerle kapatmayı beceriyor.

TÜR: Platform / Macera | **YAPIM:** Sobaka Studio | **DAĞITIM:** Buka Entertainment
DİJİTAL İNDİRME: 40 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-157-uruz



Eğer elinizde ateş çiçeği varsa su altı canavarlarını mutlaka haklayıp düşmana gitmelerini sağlayın.



SUPER MARIO BROS. 35

Bir prensese bu kadar Mario fazla

ALİ SEZGİN

Super Mario'dan daha küçük olmam kendimi bildim bileli beni mutlu etmiştir. Çünkü *Mario* benim için her zaman olan bir şey oldu. Onunla büyüdüm, aklınıza gelebilecek her sürümünü oynadım ve o ben yokken de oradaydı. *Mario*'nun 35. yılını kutlamak bu yüzden bana garip geliyor. Çok çok kısa bir süre sonra ben de 35 olacağım ve onca yeni oyununa, yeni mekaniklerine rağmen insanlar şimdiden seriye tarihi eser gibi bakmaya başladılar. Haydi *Mario*'nun bir değeri var ki tarihi eser olarak görülebiliyor ya ben ne olacağım? Benim adıma kimsenin 35 kişilik arenalarda çarpıştığı bir oyun çıkacağını sanmıyorum.

Super Mario Bros. 35 yalnızca Mart ayına kadar oynanabilecek bir deney. *Tetris 99* gibi, her oyuncunun aynı oyunu eş zamanlı olarak oynamasına dayalı olarak ilerliyor. Buna ek olarak kendi yaptığınız hareketlerin başka oyunculara engel olarak yansıma şansı da var. Oyunun mantığı aynı *Tetris*'te olduğu üzere son derece basit. 35 kişi arasında *Super Mario Bros.* oynamaya devam eden son kişi olmayı başarabilmek.

Gerçek Mario hangimiz?

Super Mario'da oyuncu etkileşiminin nasıl olacağı tahmin ediyorum ki biraz olsun kafanızı karıştırmıştır. Özel bir kural yoksa tercih ettiğiniz çizgide oyunu oynuyorsunuz ve oyun esnasında dövdüğünüz her düşman ek süre olarak size dönerken, tercih ettiğiniz rakibinizin de bir süre sonra karşısına çıkıyor. Bu da oldukça basit bir soruyu anlamlı hale getiriyor: Oyunu kazanmak için ilk bölümleri tekrar tekrar mı oynayacaksınız yoksa gidip Bowser'ı yenerek onu düşmanlarınızın karşısına en beklemedikleri anda mı çıkaracaksınız? Bunun haricinde jeton harcayarak oyundaki güçlendirmelerin bazılarından kazanmak mümkün. Eşyaların rastgele geldiğinin altını çizeyim, ateş çiçeği beklerken başka bir şey gelme ihtimali her zaman var.

Kardeş kavgası

Oyunda en önemli şey iyi bir rota çizebilmek. Gerektiğinde zor kaynaklara gidip güçlü düşmanları rakiplerinize yollamak gerektiğindeyse hafiften alıp kolay bir bölümde rahatlıkla ilerlemek seçeneklerinizden sadece ikisi. Oyunda yanlış tercih diye bir kavram yok ancak çok usta bir oyuncu değilseniz aşırı zor bölümlere girmemek iyi olabiliyor. Zira siz normalde O lav atlayışını belki yüzlerce kez bile yapmış olsanız bu sefer köprünün ucunda bir başka oyuncunun koyduğu çekiç atan kaplumbağa biraderlerden olması işleri biraz karıştırıyor. Ayrıca yerinizde saymak da bir seçenek sayılmaz çünkü bölümler bittiğinde gelen zaman puanları olmadan çok ilerlemeyeceksiniz.

Super Mario Bros. 35 Sadece Mart ayına kadar oynanabilir kalacak. Bunun en önemli nedeni bana göre yapımcıların da bu oyunun bir *Tetris 99* gibi sürükleyici olmayacağını düşünmüş olmaları. Haksız da sayılmazlar. *Mario 35* ilk çıktığında markayı seven oyuncularla oynaması aşırı keyifli bir moddu ancak durum şu durum çok farklı. Geriye sadece hayatlarının çoğunu *Mario*'ya adayarak yaşayan profesyonel *Mario* oyuncuları kalmış ki, ben hayatımın hiçbir noktasında o profesyonel oyuncuların yanına bile yaklaşabileceğimi sanmıyorum. Eğer *Super Mario Bros.*'u oyun kapatılmadan oynamak istiyorsanız hiç beklemeden indirebilirsiniz. Nintendo üyeliğiniz olduğu sürece oyun zaten bedava. O yüzden 400 MB'lık veri haricinde bir kaybınız olacağını hiç sanmıyorum.



- Oyun tasarımı çok akıllıca
- Bol çekişmeli yarışlar



- Hep ilk bölüm etrafında dönüyor
- Tekrarlamak çok mümkün değil

6



Son Karar

Mario bölümlerini ezberlememin bir gün çok işime yarayacağını biliyordum!

TÜR: Platform | **YAPIM:** Arika | **DAĞITIM:** Nintendo | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** mariowiki.com

CIRCADIAN CITY

Yerli Stardew Valley

ENGİN VURAL

Ülkemizde geliştirilen oyunları elimden geldiğince takip etmeye çalışıyorum ve keyifle oynadığım *Monochroma*'nın geliştiricilerinden gelen *Circadian City* de merakla beklediklerimden birisiydi. İlk seferinde Limbo esintili bir oyunla karşımıza çıkan Nowhere Studios bu sefer ilhamı Stardew Valley'den almış gibi.

Hayaller ve gerçekler

Oyunumuz, karakterimizin bir iş teklifi aldığı Circadian City'ye doğru yola çıkmasıyla başlıyor. Dairemize yerleşip iş yerimize gittikten, mesai arkadaşlarımız, kapı komşularımız, sokaktaki satıcı, az ötemizdeki kafede çalışan çocuk vs. ile tanıştıktan sonra artık oyunun ritmine girmeye başlıyoruz.

Oyunu tanımlamak için geliştirici ekibin kullandığı ifade "bir yaşam simülasyonu" ve *Circadian City* ilk anından itibaren bu ifadenin hakkını verecek bir oyun olacağını hissettiriyor. Belki öyle kocaman bir şehirde değiliz ama yapılabilecek onlarca şey mevcut. Bunları keşfettikçe de oyun başında geçireceğiniz vakit artıp duruyor, başından kalkasınız gelmiyor. "Gideyim biraz kodlama dersi alayım da sonra bizim nerd'le biraz sohbet edeyim, yok yok, biraz sanat üzerine araştırma yapayım da şu kafede gördüğüm kızla konuşacak bir konu olsun, falancadan yeni bir tarif öğreneyim filancaya da yardım edeyim, şu yemeği yapayım, bu aleti üreteyim, tarladan mahsulleri toplayayım" diye diye akıp gidiyor.



Erken erişim dedik ya...

Karakterimizi iki ayrı dünyada yönetiyoruz. Birisi gündüzleri yaşadığımız normal hayatımız, diğeriyse geceleri uykuya daldıktan sonra gittiğimiz bilinçaldı dünyamız.

Bilinçaltı dünyamız; kendimizi keşfetmeye, karakterimizi oturtmaya çalıştığımız kısım. Burada etrafı temizleyip bağ bahçe işlerine girişiyoruz. Gerçek dünyadaysa şehrin sakinleriyle muhabbet ediyor, gezip tozuyor, karnımızı doyuruyor, işimize gücümüze bakıyoruz. Oyunun güzel kısımlarından birisi gerçek dünyayla bilinçaltı dünyamızın birbirlerini etkilemesi. Gerçek dünyada bir konuda tecrübe edinince, kişilerle etkileşime girince vs. bunun yansımalarını bilinçaltı dünyamızda görebiliyoruz. Bilinçaltı dünyamızı şekle şemale soktukça da gerçek dünyadaki karakterimiz yerli yerine oturuyor.



Klavyeye mahkûm kaldım, yok mu kurtaran?

Oyun şu aşamada sıkıntılı bir kontrol sistemine sahip. Menülerde bile fareyi kullanamamak, sadece klavyeyle yetinmek durumunda kalmak pek makul gelmiyor bana. Ayrıca konuşmak istediğiniz karakterin içine girmek zorunda kalmak da komik olabiliyor :)

Bir de öğretici kısımlar biraz hızlı geçilmiş gibi sanki, bazı şeyleri bizim öngörümüze bırakmışlar. Envanter yönetimi vs. gibi bazı konular da elden geçirilebilir diye düşünüyorum. Bir de haritanın genelini görebilsek de gezdiğimiz bölgelerde ne var ne yoktu onu da harita aracılığıyla görebilmek isterdim.

Ama bütün bu saydıklarım (en azından şimdilik) göz ardı edilebilir sorunlar. Circadian City sonuçta bir erken erişim oyunu ve halen gidecek yolu var. Bu halinde dahi ileride iyi bir oyun olabileceğini gösterdi. Gözünüz üzerinde olsun derim.



- Birbirini etkileyen iki dünya konsepti güzel düşünülmüş
- Şu haliyle bile saatler boyunca oyalamayı başarıyor
- Sohbetlerin içine gizlenmiş hoş detaylar, göndermeler vs.

—

- Kontroller ve arayüz sıkıntılı
- Öğretici kısmın üzerine biraz daha düşülebilir

Son Karar

Gayet keyifli bir yaşam simülasyonu olabileceğinin ilk işaretlerini veriyor.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Nowhere Studios | **DAĞITIM:** Way Down Deep | **DİJİTAL İNDİRME:** 20,50 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** circadiancity.fandom.com







SANDS OF SALZAAR

Diablo usulü Mount & Blade

MUSTAFA MUTLU ŞENAY

Sizi bilmem ama başladığımız andan itibaren elimizden tutup bizi önceden hazırlanmış havalı sahnelere sürükleyen, "çömez" olarak başladığımız serüvenin 2. saatinde tek tıkla korkunç yaratıkları doğradığımız oyunları bir süredir ciddiye alamıyorum. Oysa sizi öğrenilecek sayısız şey, yaşanılacak sayısız macerayla dolu kocaman bir dünyaya sokup hadi burada istediğini yap diye bir başınıza bırakan oyunlar öyle mi...

Güneyden gelen sıcak hava dalgası

Sands of Salzaar işte tam da böyle bir oyun. Yapımcılar bolca Ortadoğu ve oryantalizm esintili, yıkılmış kudretli bir imparatorluğun ardından kalan boşluğu doldurmaya niyetli kabilelerle dolu kocaman bir çöl dünyası kurup, bu dünyanın içini sayısız görev ve hikâyeyle doldurmuşlar. Adları unutulmuş kahramanların heykelleri, askeri hapishaneler, acımasız haydutları saklayan zindan ve sığınaklar, korkunç yaratıkların uluduğu mağaralar, düzeni sağlamaya çalışan karakollar ve daha niceleri; bu çölde keşfedecek çok şey var.

Siz de pek bir vasfı, kaynağı ve gücü olmayan, daha yolunun başında bir maceracı olarak bu dev dünyaya giriş yapıyorsunuz. Henüz karakter yaratma ekranında fark edeceğiniz üzere, benzer sandbox yapımlarına nazaran bu oyunda RYO ögelerinin ağırlığı oldukça fazla. Sınıflar, yetenekler ve ekipmanlarla kendinize uygun bir dövüş sistemi oturtabiliyorsunuz.





Kalabalık savaşlarda kontrolü kaybetmemek olanaksız.

klik klik klik klik...

Dövüşlerse Diablo gibi aksiyonların ve klasik DVO'ların karışımı tadında. Ancak üzülerek söylemem gerek ki teoride eğlenceli olabilecek bu sistem henüz pek düzgün çalışmıyor; karakterinizin seçtiğiniz hedefe biraz keyfine göre saldırması zaten sıkıntılıyken, bir de kalabalık savaşlarda herkes birbirine girdiği için kontrolü kolayca kaybediyorsunuz. Bir de dehşet bir yapay zekâ sorunu var ki nasıl anlatılır bilmiyorum. Birimleri elle kontrol etmek çok hantal, otomatikte bırakırsanız da hiçbir taktik kurmadan herkes haritaya dağılıp kafasına göre hareket ediyor.

Çölde muhtarlık

Yine de oyunun düzgün yaptığı işler yok değil; özellikle bayrak kapmaca şeklinde işleyen kuşatma savaşları ve yerleşim yeri yönetimi bu tarz bir oyuna göre beklediğimden daha iyi ve detaylıydı. Oyunda bir yerleşim yerini ele geçirerek kendi fraksiyonunuzu kurma şansınız var. Tabii ki bunu yapmak yazdığım kadar basit olmuyor; zayıf bir yerleşim yerini ele geçirmek fazla zor olmasa da elinizde tutmak için savunmaya yetecek bir birliğe, yatırım yapacak kaynağa, güçlenmeye fırsat bulabilmek için de diğer fraksiyonlarla iyi ilişkilere ihtiyacınız var.

Erken erişim sürecinde olsa da ben genel olarak Sands of Salzaar'ın şu anki durumunu beğendim; oyunun güzel fikirleri ve sağlam temelleri var. Bahsettiğim yapay zekâ ve dövüş sistemi dışında önemli bir sorunla, yeni bir oyuna başlamamı gerektirecek bir bug'la karşılaşmadım. Görseller ve optimizasyon yeterli düzeyde. Erken erişim sürecinde gelen düzenli güncellemeleri de hesaba katınca *Sands of Salzaar*'ın başarılı bir çıkış yapacağına inanıyorum.

+

- Fiyatı fazlasıyla uygun
- Güzel fikirleri var
- Farklı sınıflar ve yetenek ağaçları
- Büyük ve dolu harita
- İnce düşünülmüş detaylar

–

- Yapay zekâ ve komuta sorunları
- Dövüş sisteminin elden geçmesi gerek
- Arayüze de bir çeki düzen verilebilir

Son Karar

Türü seviyorsanız tam sürümü beklemeden de bir şans verebilirsiniz ama sorunların çözülmesini bekleyin derim ben yine de.

TÜR: RYO / Strateji | **YAPIM:** Han-Squirrel Studio | **DAĞITIM:** X.D. Network | **DİJİTAL İNDİRME:** 25 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/yyvd7u2k



Bir suikastçı, samuray, avcı ve ronin bir bara girmişler... Yok bu o hikâye değildi...

GHOST OF TSUSHIMA *LEGENDS*

Beklenmedik ve güzel sürpriz diye buna derim!

CAN ARABACI

Oyun firmalarının verdikleri sözleri tama anlamıyla yerine getirmesine bile duacı olduğumuz bir dönemde vaat edilenden fazlasını yapmak her yiğidin harcı değil. Haliyle Sucker Punch da *Ghost of Tsushima* için bir multiplayer oynanış modu duyurduğunda şöyle bir duraksadı herkes. Tamamen tek kişilik bir tecrübe diye satın aldığımız oyuna sonradan kulağa gerçekten güzel gelen yeni modlar eklenecekti; hele bir de bu özellikler tamamen ücretsiz olacaktı?! Durun, kendinizi çimdiklemeyin; çünkü bu mod gerçek!

Sosyal hayalet

Neler var peki bu Legends modunun içinde? Öncelikle Jin'in oyunun tek kişilik kısmında kullandığı yetenekleri dört farklı sınıfa bölünmüş: Samuray, Avcı, Ronin, Suikastçı. Hepsi bir diğerinin yaptıklarını kısıtlı kapasiteyle yerine getirebiliyor yine ama belli başlı noktalarda ve stillerde öne çıkan yeteneklere ve ekipmanlara sahipler. Her birinin kendine has yetenekleri var ve farklı kozmetiklerini, silahlarını, araç gereçlerini gönlünüze göre seçip ayarlayabiliyorsunuz. Üstelik (az önce de dedim ama tekrar altını çizmem gerektiğini hissediyorum) bunların hepsini tamamen ücretsiz yapıyor olması gerçekten bütün oyun modellerini bu tarz multiplayer sistemlerin etrafında şekillendiren diğer oyunlara örnek olması gereken cinsten (*Marvel's Avengers* mı dedi biri?).

Sınıfınızı seçtikten sonra oynayabileceğiniz üç farklı oyun modu var. Bunlardan ilki hikâye bölümleri. Başka bir oyuncuyla eşleşip terazinin mitolojik yanı ağır basan görevleri yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Bu bazen belli bir bölgeyi savunmak oluyor, bazen belli bir hedefi ortadan kaldırmak, bazense herkesi öldürmek. Arada yeni ve ilginç mekanikler işin içine giriyor. Mesela eşleşmiş düşmanları aynı anda öldürmezseniz kısa süre içerinde diriliyorlar ya da belli düşmanlar spesifik bir hasar türüyle daha kolay öldürülürken diğer türlü kolay kolay hasar almak bilmiyorlar…

İkinci oyun modu Sağ Kalım, hayatta kalma üzerine yoğunlaşıyor: Sürekli daha da zorlaşan dalga dalga düşmanlara başka oyuncularla birlikte göğüs germeye çalışıyorsunuz. Her beş dalgada bir boss geliyor. Alıştığımız ve bildiğimiz moddan tam beklediğimiz şeyler.

Üçüncü modsa Baskın, yani Raid. Bu direkt dört kişilik ekipleri alabildiğine zorlamaya yönelik bir mod. Açıkçası henüz açılmadığı için deneme fırsatım olmadı ama deneyebildiğim diğer iki moddan aldığım keyif düşünülürse bundan da bir hayli umutlu olduğumu söyleyebilirim. Özellikle başarılması zor şeyleri sevenlerin favori modlarından olacağına şüphe yok.

Bakıyorum… Gerçekten de bedava!

Ghost of Tsushima: Legends kendi başına bir oyun olarak yeterli olur muydu, orası tartışmaya açık ama ücretsiz bir DLC olarak gerçekten beklediğimden çok daha fazlasını veren bir eklenti oldu. Oyunu benim gibi platinleyip kenara kaldırmış bile olsanız en azından şöyle bir tekrar raftan indirip kurcalamayı kesinlikle hak ediyor.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Sucker Punch | **DAĞITIM:** Sony | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Güncelleme)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** ghostoftsushima.fandom.com

Çevreniz kuşatıldığında rakipleri daha yakından tanımak iyi bir çözüm olabiliyor.



9 MONKEYS OF SHAOLIN

Kung Fu damarı kabaranlar, yarım doz alabilirler

EREN ERYÜREKLİ

Seneler seneler önce PS1'de Jackie Chan Stuntmaster diye bir oyun vardı. Chan'in akrobatik becerileriyle oradan oraya zıplar, önümüze çıkan Hong Kong mafyası üyelerini bolca pataklardık. O oyun özellikle iyi düşünülmüş bölüm dizaynları ve akıcı animasyonlarıyla akılda kalıcı, oynaması keyifli bir yapımdı. Filmi 20 yıl ileri sardığımızda önümüze gelen 9 Monkeys of Shaolin oyunuysa yukarıda kurduğum cümlenin "iyi düşünülmüş bölüm dizaynları ve akılda kalıcı" kısımlarını çıkardığım hali gibi.

Bir Shaolin rahibi kolay yetişmiyor

Biz oyunda Dalek isimli basit bir balıkçıyız ve Japon korsanların yakıp yıktığı köyümüzden Shaolin keşişleri tarafından kurtarılıp, zamanla onların dövüş becerilerini öğrenip onlara katılıyoruz. Gerisi de klasik intikam, entrikalar falan. Ama 9 maymun bunun neresinde derseniz onu ben de anlamadım vallahi, ha rahipler maymun gibi oradan oraya zıplıyor uçuyor kaçıyor dedilerse de çok ayıp etmişler. Oynanış yanlamasına ilerlemeli, yerden yemek yemeli stilde, yani klasik bir beat em up. Lakin bir Jackie Chan oyunundaki gibi platformlar arası zıplamalar, bölüm öğelerini kullanmalar falan hiç yok gibi. Nadir durumlar haricinde dümdüz ilerleyip adam sopalıyoruz.

Neyse ki o sopalama kısmı oldukça zevkli, hatta bayağı zevkli. Üç adet vuruşumuz ve bir sıyrılma hareketimiz var, bunlara sonradan 2 oynanışı değiştiren varyasyon da eklenince epey çeşitli bir portföyde adam dövebiliyoruz. Keyifli yetenek ağaçları ve farklı sopa, sandal ve tespih seçimleri de oynanışı olumlu yönde çeşitlendiriyor. Daha da iyisi bunu co-op şekilde de yapabiliyor oluşumuz. Bu noktada belirtmem gerekir ki oyun özellikle 3. yetenek ağacı açıldıktan sonra aşırı kolaylaşıyor. Zora alsanız da pek fark etmiyor zira rakiplere karşı bir anda OP olan Dalek önüne kim gelirse gelsin dalak böbrek bırakmayıp tek komboda işini bitirebiliyor. Oyun zaten kısa, 5-6 saatte rahat biter, eh bölümlerdeki sırları da bulmak zaten kolay. Dolayısıyla ikinciye oynayasınız gelmeyebilir. İşin üzücü kısmı bu kadar güzel bir dövüş sistemine sahip bir yapımın potansiyelinin çarçur edilmiş olması. Yahu yapmışsın o kadar sistem dövdürsene abi bize sabahtan akşama kadar adamları veya hikâye dışı rastgele yaratılmış bölümlerde hordalarca düşman gelse, zorluk artsa falan müthiş olurmuş. Ama yok işte, ne yapalım eldeki mal bu kadar.

Az daha dövseydik bunu saymıyorum

Oyun bir beat em up'dan beklediğim çoğu doneyi karşılasa da hem süre hem zorluk olarak tatminkâr değil, düşmanlar çeşitlilik açısından iyi örneğin ama boss'lar zayıf ve sayıca az. Bu gibi kusurlar grafiksel hatalarla birleşince ortaya oynaması zevkli ama kaçan fırsata arkadan ah vah ettiren bir oyun çıkmış. Görsel stili ve müzikleri de bence gayet iyi olan yapımı kavga dövüşü gelenlere önerebilirim rahatlıkla ama co-op şekilde tadının daha iyi çıkacağını da hatırlatırım.



- Oynanış çok zevkli ve çeşitli
- Eski bir türe yeni bir soluk getirmiş hafiften
- Müzikler bayağı moda sokuyor
- Animasyonlar ve grafik stili göze hoş gelmekte
- Düşman ve ekipman çeşitliliği yeterli düzeyde
- Yetenek ağaçları keyifli
- Co-op zevkli

—

- Boss savaşları vasatın altında
- Çok çok kısa
- Arayüz bazen karakteri görmeye engel oluyor
- Hikâye sunumu güzel olsa da konu çok klişe
- Yer yer kamera dışına çıkıp bölümü çökertmek
- Bölüm dizaynları çok tekdüze

7



Son Karar

O müthiş dövüş sistemini daha zengin bölüm tasarımları ve içerikle süsleyebilse tadından yenmezmiş.





TÜR: Beat em Up | **YAPIM:** Sobaka Studio | **DAĞITIM:** Buka Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** 60 TL (Steam), 140 TL (XBL), 219 TL (PSN), 30 Euro (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **FAZLASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-157-monkeys

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

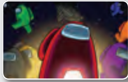
YUNAN, İSKANDİNAV VE JAPON MİTOLOJİLERİ OYUNLARDA ZATEN BOL KULLANILIYOR AMA DÜNYA ÜZERİNDE OYUNLARDA KULLANILASI DAHA NİCE ZENGİN MİTOLOJİ VAR. HİNT MİTOLOJİSİ GİBİ, TÜRK MİTOLOJİSİ GİBİ. BU AY BİZE BUNU HATIRLATAN RAJI VE URUZ'A TEŞEKKÜRLER.

ÇOK OYUNCULU

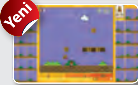


FALL GUYS: ULTIMATE KNOCKOUT
PC, PS4

Daha geçen aya kadar hayattan tek istediğimizin aşırı sevimli bir görsellik ve aşırı eğlenceli bölüm tasarımları eşliğinde sinir krizi geçirmek olduğunun farkında değildik! Fall Guys oyun dünyasına öyle bir giriş yaptı, öyle popüler oldu ki en alakasız insan bile kesin paylaşılan videolara bir yerde denk gelmiştir.



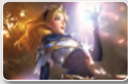
Among Us
PC
2 yıllık oyun nasıl durup dururken bu kadar popüler oldu hiç anlamadık.



Super Mario Bros. 35
Switch
Eh Tetris'in battle royale'i oluyorsa Mario'nun neden olmasın, değil mi? Hoş bu Tetris 99 kadar iyi değil ama olsun.



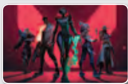
Hyper Scape
PC, PS4, X-One
Ubisoft battle royale arenasına dikey oynanışı da işin içine katan Hyper Scape'le fena bir giriş yapmadı.



Legends of Runeterra
PC, And, iOS
LoL'lü kart oyunu. Ama LoL markasının ekmeğini yemeye çalışmaktan çok daha fazlasını yapıyor.



Spellbreak
PC, PS4, X-One, Switch
"Büyülü battle royale" olarak özetlenebilecek Spellbreak daha iyi olabilirdi ama bu hali de güzel.



Valorant
PC, PS4, X-One
"Her şey olmaya çalışıp her şeyin birazı olma" sorunu olsa da online FPS'ler içinde iyi bir yer edindi.

RYO (Rol Yapma Oyunu)

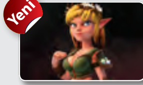


WASTELAND 3
PC, PS4, X-One

Her önüne gelen "seçimlerinizin sonuçları var" diyor ama Wasteland 3 oynadığınızda bu söylemin gerçekten ciddiye alındığında oyun tecrübenizi nasıl ileriye taşıyacağını fark ediyorsunuz. Yüksek prodüksiyon kalitesi, post apokaliptik atmosferi, iyi yazımıyla şüphesiz yılın en iyi RYO'larından biri.



Mortal Shell
PC, PS4, X-One
Soulslike türüne giriş yapmak için ideal oyunlardan. Hem türü iyi temsil ediyor hem de özgün olmayı başarıyor.



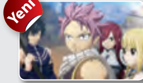
The Dungeon of Naheulbeuk
PC
Hep karanlık karanlık RYO'lar mı oynayacağız canım, biraz da gülüp eğlenelim.



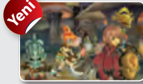
Xenoblade Chronicles - Definitive Ed.
Switch
Nintendo'nun elindeki en büyük RYO markasının en iyi oyunlarından birinin muhteşem geri dönüşü.



Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning
PC, PS4, X-One
Zamanında hak ettiği değeri görememişti, şansını bir de yenilenmiş versiyonuyla deniyor.



Fairy Tail
PC, PS4, Switch
Fairy Tail kadar RYO olmaya müsait bir anime olmayabilir ama bu potansiyel pek de iyi değerlendirilememiş.



Final Fantasy: Crystal Chronicles Rmst.
PS4, Switch
"İdare eder" bir FF yan oyunuydu, yenilenmiş versiyon da aynı şekilde idare eder seviyelerde kalmış.

AKSİYON

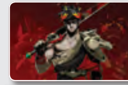


WATCH DOGS: LEGION
PC, PS4, X-One

Oyun dünyasındaki herkesi saflarımıza katabildiğimiz ve hatta yönetebildiğimiz, her karakterin yeteneğinin bize farklı çözüm olanakları sunduğu, çok büyük bir işe kalkıştı Ubisoft ve bu zor işin altından da büyük ölçüde alnının akıyla kalktı. Şahane Londra atmosferi de işe ekstra tat katıyor tabii.



Mafia: Definitive Ed.
PC, PS4, X-One
Açık dünya aksiyonların yapı taşlarından Mafia olabilecek en iyi şekilde olmasa da çok sağlam geri döndü.



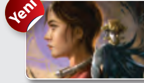
Hades
PC, Switch
Modern bir şaheser. "Başlayınca başından kalkamayacaksınız" lafı Hades için söylenmiş resmen.



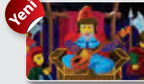
Star Wars: Squadrons
PC, PS4, X-One
Her ne kadar gerçek gücünü VR'la gösterse de VR'sız da çok iyi bir Star Wars pilotluğu tecrübesi.



Crash Bandicoot 4: It's About Time
PS4, X-One
3D platform türü dendiğinde akla ilk gelen tilki Crash tüm enerjikliğiyle geri döndü!

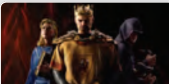


Raji: An Ancient Epic
PC, PS4, X-One, Switch
"Neden Hint mitolojisi oyunlarda daha fazla kullanılmıyor ki?" dedirten kısa ama güzel bir tecrübe.



Uruz: Er Kişinin Geri Dönüşü
PC
Zengin Türk mitolojisinin böyle güzel oyunlarda daha fazla kullanılması dileğiyle.

STRATEJi



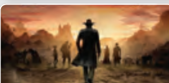
Crusader Kings III
PC
İyi çıkmasını bekliyorduk, bu kadarını beklemiyorduk, Paradox kendini aşmış. Üstelik olabildiğince yeni oyuncu dostu.



XCOM: Chimera Squad
PC
Firaxis, XCOM 3 için kendini yakacak oyuncuları hiç fena olmayan bir yan oyunla bir süre daha hayatta tutmayı başarıyor.



Partisans 1941
PC
Commandos benzeri oyunların Commandos'a en çok benzeyeni. Türe güzel yenilikler de getiriyor. Benzerlerinden biraz daha kolay ama.

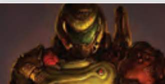


Desperados III
PC
Shadow Tactics harika değil miydi ya..? İşte aynı yapımcılardan gelen, aynı derece harika bir oyun daha size!



Total War Saga: Troy
PC
Aslında bunca zamandır İlyada destanının Total War'a uyarlanmış halini istiyormuşuz da farkında değilmişiz.

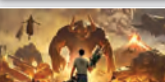
FPS



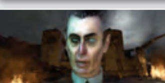
Doom: Eternal
PC, PS4, X-One
Zebani olmak için de güzel bir gün değil, kadim tanrı olmak için de... Yeni The Ancient Gods paketi kaliteyi sürdürüyor.



Superhot: Mind Control Delete
PC
Oynanışı ve görselliğiyle özgünlüklerden özgünlük beğenen Superhot'ın yenisi, yeni mekaniklerle taze hissettirmeyi başarıyor.



Serious Sam 4
PC
Dibine kadar külüstür, eski kafa ve süper eğlenceli oynanışıyla geri dönmüş. Ama en azından teknik olarak modern olsaymış keşke.

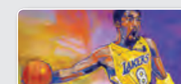


Black Mesa
PC
İlk Half-Life'ın uzun süre önce oyuncular tarafından yapılmaya başlanan, Valve destekli yeniden yapımı nihayet çıktı! Yumulun!



Crysis Remastered
PC, PS4, X-One, Switch
Crytek'in efsane oyunu Crysis'in günümüzde de hâlâ gideri varmış. Ve evet, grafikleri hâlâ muhteşem görünüyor.

DÖVÜŞ, YARIŞ, SiM, SPOR



NBA 2K21
PC, PS4, X-One
Bir gün bir oyuncuyla NBA 2K21 yolda karşılaşır: "Ooo NBA 2K naber ya?", "Ne olsun abi ya, aynı bildiğin gibi işte..."



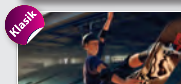
Captain Tsubasa: Rise of New Champions
PC, PS4, Switch
1-2 şeyi birazcık daha iyi yapsa serinin en iyi oyunu bile olabilirmiş.



Inertial Drift
PC, PS4, Switch
Bağımsız stüdyodan çıktığına bakmayın, drift olayını büyük yarış oyunlarından çok daha eğlenceli yapmayı başarmış.

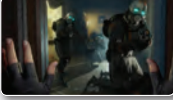


FIFA 21
PC, PS4, X-One, Switch
Onlar farklı bir şey yapmaya çalışmazken biz niye çalışalım... Yukarıdaki NBA için yazdıklarımızı alın, NBA'i çıkarıp yerine FIFA koyun.



Tony Hawk's Pro Skater 1+2
PC, PS4, X-One
MTV, Jackass ve punk rock'ın revaçta olduğu yılları temsil edecek tek bir seri seçersek Tony Hawk olurdu. Yenilenmiş hali de şahane.

SANAL GERÇEKLİK



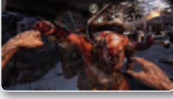
Half-Life: Alyx
Index, Quest, Vive, Rift, WMR
Adı Half-Life 3 olsaydı kimse bir şey diyemez-di , yeni Half-Life için bu kadar beklediğimize değmiş ve hayır, abartmıyoruz!



Beat Saber
Vive, Rift, WMR, PSVR
Müthiş ötesi ritim oyunu Beat Saber, VR'ı olan herkesin kütüphanesine eklemesi gerekenlerden.



In Death: Unchained
Quest
Ok ve yayınızla fantastik orta çağ ortamlarında savaştığınız oyun Oculus Quest'in bütün imkânlarını kullanıyor.



Asgard's Wrath
Rift
VR'da böyle büyük ve bu kalitede bir oyun ilk defa görüyoruz! Ama uzun süreli oynayınca başı dönenlere göre değil.

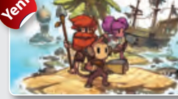


Iron Man VR
PSVR
Özenli oynanış sayesinde Iron Man gibi hissettirmeyi başarmışlar ama diğer her şey monoton olunca pek anlamı kalmıyor.

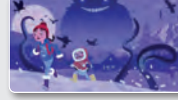
MACERA & BULMACA



Amnesia: Rebirth
PC, PS4
Eğer Amnesia'nın zamanında yaptığı gibi türü baştan tanımlamasını beklemiyorsanız sizi korku dolu muhteşem saatler bekliyor.



The Survivalists
PC, PS4, X-One, Switch
Bütün hayatta kalma oyunları oyuncuyu gerim gerim gerecek değil ya. Arada böyle hafif hayatta kalma oyunları da lazım.



Röki
PC
Tam ne olmak istediğine karar verememesi nedeniyle biraz potansiyelini ıskalamış ancak yine de oyna-maya değer, tatlı bir yapım.



Tell Me Why
PC, X-One
Dontnod'dan yine etkileyici bir sinematik macera daha. 3 bölüm halinde çıkan oyunun ülkemizde neden satılmıyor oluşu da ayrı bir tartışma konusu.

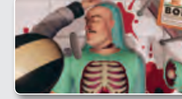


Loom
PC, Amiga
Tam bir kült klasik. Çok iyi yorumlar almıştır, bir sürü diğer klasik macera oyununda göndermesi yapılır ama çok az kişi oynamıştır.

BİR GARİP OYUN



Maneater
PC, PS4, X-One
Bir köpekbalığı olarak hem diğer su canlılarını hem de insanları katlediyorsunuz! Böyle insanın içini ısıtan fikirlerle gelin bize işte!



Surgeon Simulator 2
PC
İnsana kriz geçirten kontroller eşliğinde ameli-yata girip Bob'un içini dışına çıkarmak yine çok eğlenceli. Hele co-op oynuyorsanız.



Deadly Premonition 2
Switch
"Kült klasik" kavramına en uygun oyun olan DP'nin devamı ilki kadar olmasın yine çok tuhaf ve evet, yine çağ dışı.



Larry: Wet Dreams Dry Twice
PC
Birkaç yıl önce Wet Dreams Don't Dry'la fena olmayan bir geri dönüş yapan ailemizin sapığının hikâyesi devam ediyor.



Devolverland Expo
PC
Oyun fuarı olmayan bir yılda oyun fuarı oyunu yapmak, bize oyun içinde fragman falan izletmek tam Devolver işi gerçekten.

"Bunu kimse oynamaz ya" dediğin, lakin ters köşe yapıp zirvelere tırmanan bir oyun oldu mu hiç?

1. *Benim için o oyun Undertale olsa gerek. Ne kadar çok hastası olduğunu öğrenince acayip şaşırmıştım. - ESER*
2. *PUBG. Hatta vaktinde erken erişim kodunu başkasına vermiştim. Şimdi orada verilen kıyafetin fiyatını gördükçe kafayı yiyorum. - SABRİ*
3. *Hades'ten beklentim düşüktü ne yalan söyleyeyim ama bana bile oynattı kendini 100 saat. - EREN*
4. *Çok. İlk oynadığımda Destiny ve Final Fantasy XIV'e hiç ısınamamıştım. Şimdi ikisinden de kopamıyorum. - CAN*
5. *Doki Doki Literature Club. İnsanlar ne zamandır görsel roman seviyor yahu? Niş kitleydik biz ne güzel :) - ÖMER*

Dünyadaki tüm teknolojik cihaz üretimi duracakmış mesela... İlk saldıracağın ürün hangisi olur?

1. *Şu anki ihtiyaçlarımı düşünerek doğru düzgün bir klavye. 2012'den beri aynı klavyeyi kullanıyorum evet. - SABRİ*
2. *Üretim yarın sonlanıyor deseler bile kılımı kıpırdatmam valla, eldekil-erle yetinmeyi bilmeli insan :) - ESER*
3. *Beyaz eşyaları bir tarafa bırakacaksak sağlam bir cep telefonuna saldırırdım. Giderek her şeyi birleştiren bir alet oldu. - BURAK*
4. *Müzik dinlemeye yarayan herhangi bir cihaz olurdu sanıyorum, çünkü müziksiz ömür geçmez. - EREN*
5. *3D Printer. Çok lazım olursa kendi cihazımı kendim basarım ben de... (Oldu; bas bakalım hemen PS5). - CAN*

Aklına gelen GIF'i öyle bir tarif et ki hepimiz neyden bahsettiğini anlayalım.

1. *Shaq O'Neal ve omuz hareketi! Evet evet, tam da gözünüzün önüne gelen o gif'ten bahsediyorum. - ESER*
2. *No! God please no! No! No! NOOOOOOOOOOOOOOOO! - SABRİ*
3. *Dattatdiii rirariii dara dit dat dot dan dindaroo (darbukalı olan) - ÖMER*
4. *Kafa sallayarak ritim tutan kedi. Benimkileri de ritim tutsunlar diye eğitmeye çalışıyorum. - CAN*
5. *Okay, it's happening. Everybody stay calm. Everybody stay calm! - BURAK*

AYIN ALTIN OYUNLARI



AMNESIA: REBIRTH



WATCH DOGS: LEGION

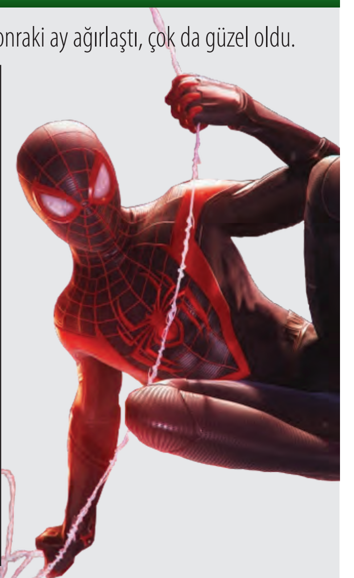


CRASH BANDICOOT 4: IT'S ABOUT TIME

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Kızmayın ama Cyberpunk 2077'nin ertelenmesine sevindik biz. Zaten dolu olan önümüzdeki ay hafifledi, hafif olan bir sonraki ay ağırlaştı, çok da güzel oldu.

Kasım '20	
Dirt 5	6 Kasım
Need For Speed: Hot Pursuit Remastered	6 Kasım
Assassin's Creed: Valhalla	10 Kasım
Destiny 2: Beyond Light	10 Kasım
Devil May Cry 5 - Special Ed.	10 Kasım
Enlisted	10 Kasım
XIII	10 Kasım
Fuser	10 Kasım
Observer: System Redux	10 Kasım
Tetris Effect: Connected	10 Kasım
Yakuza: Like a Dragon	10 Kasım
The Falconeer	10 Kasım
Just Dance 2021	12 Kasım
Bugsnax	12 Kasım
Call of Duty: Black Ops - Cold War	13 Kasım
Kingdom Hearts: Melody of Memory	13 Kasım
Astro's Playroom	19 Kasım
Demons' Souls	19 Kasm
Godfall	19 Kasım
Sackboy: A Big Adventure	19 Kasım
Spider-Man: Miles Morales	19 Kasım
Spider Man Remastered	19 Kasım
Hyrule Warriors: Age of Calamity	20 Kasım
Scourgebringer	21 Kasım
World of Warcraft: Shadowlands	23 Kasım
Aralık '20	
Chronos: Before the Ashes	1 Aralık
Empire of Sin	1 Aralık
Twin Mirror	1 Aralık
Worms Rumble	1 Aralık
Immortals: Fenyx Rising	3 Aralık
Puyo Puyo Tetris 2	8 Aralık
Cyberpunk 2077	10 Aralık
The Medium	10 Aralık
Medal of Honor: Above and Beyond	11 Aralık
Ocak '21	
Hitman 3	20 Ocak
Prince of Persia: The Sands of Time Remake	21 Ocak
Stronghold: Warlords	26 Ocak



ALT

VİZYON TARİHİ
11/12
2020

FREE GUY

GTA Online'da NPC olmak

GÜLHİS CANPOLAT



Fragmanını izleyince Free Guy aslında hep istediğimi ancak gördükten sonra fark ettiğim oyun filmi olduğuna karar verdim. Yani ciddi ciddi, vurmalı kırmalı, dünyayı harbiden kurtarmalı senaryolardan gına gelmiş bana. Belki size de gelmiştir. O zaman acilen gidip Free Guy'ın fragmanını seyredin. E, bekliyorum, hadi!

Bu filmde Jacksepticeye var?! Nedense fragmanda fark edemedim, IMDb'de gördüm. Belki Jacksepticeye seyrediyorsunuzdur diye söyleyeyim dedim.

Seyrettiniz mi? Süper.

Şimdi bana söyleyin; açık dünya bir oyun oynuyorsunuz, hemen görevleri bitirip oyunu rafa mı kaldırıyorsunuz yoksa, normal misiniz? Yani benim vaktimin çoğu sağda solda açık dünyanın sınırlarını zorlayarak geçiyor çünkü. Yok, çok gizli bir organizasyonu çökertmemiz lazımmış da, dünyayı kurtaracakmışız da, zamanımız kısıtlıymış da... Az beklesinler kardeşim! Burada vaşak evcilleştirmeye çalışıyorum ve sersemlet butonu neydi unuttum. Boyuna öldürüyorum hayvanları! Bir çözeyim, çökertiriz organizasyonunuzu. Allah Allah!

İşte Free Guy bu ciddiyetsizliğin beden bulmuş hali. Ya da film olmuş hali. Artık ne derseniz! Ve gerçekten keyifli bir film olacağına inancım çok büyük.

Ana karakterimiz Ryan Reynolds, ya da Blue Shirt Guy (Mavi Gömlekli Adam, çünkü NPC'nin neden bir ismi olsun) saçma sapan bir oyun dünyası içinde yaşıyor. Biraz GTA Online gibimsi. Zavallı Blue Shirt Guy işine giderken tren mi çarpmıyor, araba kazası mı geçirmiyor… Sonuçta bu bir online oyun! Sırtında uçaksavar roketle gezenler, planörle dalanlar, sağı solu soyup soğana çevirenler var. Bunlar da oyuncular elbette ki.

Fakat bir gün Blue Shirt Guy, Jodie Comer'ın canlandırdığı Molotov Girl'le karşılaşıyor; bir şekilde oyunun kodunu kırıp onunla konuşmayı ve onu öpmeyi başarıyor. Ve farkında olmadan oyunu kırmaya başlıyor.

Öbür tarafta, biz kanlı canlı insanların dünyasında oyunu kıran Guy ünlü oluyor ve oyunlarının "mahvolduğunu" düşünen oyun... Sahibi? Direktörü? Şimdilik kendisine Taika Waititi diyelim, Sayın Waititi oyunu kapattırmaya karar veriyor.

Şimdi, bu filmin beni heyecanlandıran şöyle bir yanı var ki, istedikleri kadar saçmalayabilirler. Ve hiç de çekimser davranmış gibi durmuyorlar. Çünkü bir oyuncular olarak biliyoruz yani ne kadar saçmalayabildiğimizi. Cevap: Çok.

Ayrıca yayınların ve insanların oyunlarda saçmalamasını izlemenin ayrıca popüler olduğu bir zamanda çıkacak olması, filmin izlenilebilirliği açısından da bir artı. Seviyoruz yani böyle şeyleri.

Elbette ki sizin de tahmininiz bir şekilde oyunu kurtaracakları yönündedir ama bunu nasıl yaparlar, izleyip göreceğiz. Tabii bir de gerçek dünya tarafında ne olacağı var, ki bu konuda çok az bilgi veriyor fragman.

Ryan Reynolds, Jodie Comer ve Taika Waititi zaten yetenekli oyuncular. Bir şeylerin havaya uçmasını izlemeyi de seviyorum. Daha ne diyeyim, bence gayet eğlenceli bir film olacak Free Guy.

YÖNETMEN: Shawn Levy **OYUNCULAR:** Ryan Reynolds, Jodie Comer, Taika Waititi



İLLÜSTRASYON **TIMBA SMITS**

PHILIP K. DICK

Gerçekten kaçarken kendini gelecekte bulan adam

ONUR KAYA

Gerçeklik kavramı üzerine düşünmek dipsiz bir kuyuya kova sallamaktan farksız. Herkesin kendi gerçekliği olduğunu kabullenmek, eskiden daha zordu ancak günümüz dünyasında daha kolay. Açık ve net bir şekilde gözünün önündekileri görmeyen insanlarla dolu bir dünyada yaşıyoruz malumunuz. Kabullenmesi daha zor olan ve tecrübeyle anlaşılan, ancak sınırlarını tam anlamıyla keşfetmek için o sınırları zorlamak gereken ikinci fikir, gerçekliklerimizin pamuk ipliğine bağlı olduğu, bir çırpıda değişebildiği. Bir konuya bakış açımızı tepetaklak edecek şeyler oralarda bir yerde, dünyaya çaktığımız algı kazığı yerinden sökmek için hazır ve nazır bir şekilde kol geziyorlar. Onlardan bir tanesi de, kitaplarıyla dünyamızda yaşamaya devam eden Philip K. Dick.

Bir kaçış uğruna bilimkurgu yazmaya başlayan, yerinde durmayan gerçeklik algısı üzerinden yaşadığı tecrübeleri aktararak sanatını icra eden PKD, evrenimizin tamamıyla gerçek olmadığına ve gerçekten var olup olmadığını onaylamanın bir yolunun da bulunmadığına inanmıştır. Bu düşünceden yola çıkarak, insanın dünyasını ayağının altından halı gibi çeken kitaplar yazar. The Matrix iyidir güzeldir de, PKD okumuş bir insanı çok da etkilemez. The Matrix insanın bakış açısını tek bir açıdan sarsıyorsa, PKD bin farklı şekilde sarsar.

Ha buradan bu becerisinin tam kontrolünü edinmiş, etkisini etrafına yansıtan birisi olduğu anlamı çıkmasın. Okurunu aydınlatmaz, kendi kendine içinde yandığı ateşe doğru çekip beraberinde tutuşturur. Kimliğinizle mi probleminiz var? Onda daha beteri vardır. Algınıza mı güvenmiyorsunuz? O kendi algısıyla ringe çıkıp boks yapmıştır. Etrafınıza mı güvenmiyorsunuz? En azından bunu belli edip rezil olmuyorsunuzdur, o güvensizliğini kürsüden dile getirmiştir. Yaşamı boyunca paranoyanın etkisinden kurtulamamış bir adamdır Philip K. Dick. Duygusal stabilite ne, asla da öğrenememiştir. 52 senelik kısa hayatına 5 evlilik sığdırmasından da bellidir zaten bu. Hiçbir kadını kaybettiği kız kardeşinin yerine koyamamış da olabilir elbette…

Kendi gerçekliğine asla güvenmemiş, belki de bağımlısı olduğu uyuşturucularla o gerçekliği hazırlıksız yakalamaya çalışmış, "gerçek" yüzünü göstermeye zorlamış bir adamdır Philip K. Dick. İşin ilginci, benzersiz kudretteki, tüm eserlerini bambaşka seviyelere taşıyan bu paranoyalarında pek bir haklı çıkmış olmasıdır. "Bilimkurgu aslında geleceği değil bugünü anlatır" derler ya, işte o laf PKD için geçerli değildir çünkü kitaplarında ciddi ciddi kendi geleceğine bakıp, bizim bugünümüzü görmeyi başarmıştır. Üç boyutlu yazıcılardan yüz tanıma teknolojilerine, anı manipülasyonundan sanal gerçekliğe ve internete pek çok şeyi PKD süzgecinden geçmiştir.

"Eninde sonunda birilerinin aklına gelmesi kaçınılmaz" deyip önemini azımsayabileceğimiz bu şeylerin yanında, şirketlerin devletlerden güçlü konuma geleceği günlerden ilk korkanın o olduğunu görmek şu gün çok başka bir his. Eğer yakın tarihimizi ileri görüşlü bilimkurgu yazarlarının isimleriyle dönemlere ayırmaya kalksaydık, herhalde bugünleri Philip K Dick'le tanımlıyor olurduk. Telefonlarımızın dinlenmesinin, internette aradıklarımızın kaydedilmesinin normalimiz olduğu şu günlerde algımız, durup bütün bunların anlamını idrak etmeye çalışabileceğimiz kadar boşa çıksa, herhalde onu çok daha iyi anlardık.



KAYBEDİLEN DİĞER YARI

Alanların devrimsel etki yaratan sanatçılarının geneli kafadan kırık oluyor. Bu bağlamda onları kıran şeylerin izini sürmek de mümkün. PKD için bunların ilki ve en önemlisi, hayatının aşırı erken bir döneminde gerçekleşiyor. İkiz kardeşini, Jane Charlotte Dick'i kaybediyor. Söylenen göre annelerinin sütü, 6 hafta erken doğan Philip ile Jane'e yetmiyor. Bütün sütü emen taraf Philip oluyor. Kardeşinin erken ölümü PKD üzerinde hayatı boyunca büyük bir etkiye sahip oluyor. Ölmesi gerekenin kendi olduğunu, kardeşinin yaşamından çalarak hayatta kaldığını düşünüyor. Yaşasaydı nasıl bir insan olacağını kurguluyor kafasında, bu bir yerde onun kişiliğinin feminen tarafını oluşturuyor. Bunun yazarlığına etkisi de yadsınamayacak seviyede. Bu bağlamda Dr. Bloodmoney isimli romanında gördüğümüz, kardeşinin bedeninde yaşayan fetüsün nereden çıktığı da bariz.

BLADE RUNNER

Cyberpunk efsanesi Blade Runner'ın vizyona girdiği tarih olan 1982, aynı zamanda Philip K. Dick'in aramızdan ayrıldığı sene. Üstat o yılın Mart ayında aramızdan ayrılmış, filmin vizyon tarihiyse 25 Haziran ancak bu demek değil ki paranoyak yazar Blade Runner'ı biraz olsun görmedi. Filmden parçaları, müziklerini halen hazırlamakta olan Vangelis'in başka parçaları eşliğinde, ölümünden önce PKD'ye göstermişler. Fazlasıyla huysuz tavırlar içerisinde mekâna gelen Dick, gösterdikleri kesit bittikten sonra tekrar oynatılmasını istemiş. İkinci gösterimden sonra da tepkisi şu şekilde olmuş:

"Böyle bir şey nasıl mümkün olabilir? Nasıl olur yani? Görüntülerin dokuları ve tonları birebir aynı değil ancak kitabı yazarken zihnimde gördüklerimle örtüşüyorlar! Mekânlar, çevre tıpatıp hayalimde canlandırdığım gibi! Nasıl yaptınız bunu? Aklımdan geçenleri, hissettiklerimi nasıl bilebildiniz?"

Şu dediklerini ve karakterini düşününce, nasıl bir paranoyayla eve dönmüştür siz düşünün.

THE BR

ONUNKİ SIRADAN BİR İNTİKAM HİKÂYESİ DEĞİL

CEVDET EMRE KIZILCAN

Benim sinemayla karmaşık bir ilişkim var. Mesela izlemedim demeye utandığım filmler kadar izledim demeye utandığım filmler de mevcut. Kill Bill'se bunlardan sıyrılıp "çok şükür izlediğim filmler" kategorisine girenlerden. Eh takdir edersiniz ki filmin bunu kanıtlaması için çok da çabalamasına gerek yok. Tek başına Gelin'in kendisi bile Kill Bill'i izlemiş olmak için bir şükür kaynağı.

Tarantino'nun artık klasikleşmiş ani zoom'ları, Thurman'ın oyunculuğu ve hikâyenin ta kendisiyle Gelin'in öfkesini, vicdansızlığını görmek fakat bunları seyrederken mantığından hiçbir şey kaybetmeyen birini izlemek, eğer filmleri izlemediyseniz tahmin ettiğinizden de keyifli. Gelin, kendisini acımasız ve vicdansız olarak tanımlıyor evet, doğru. Lakin ona ihanet eden kişiyi çocuğunun önünde öldürmeyecek kadar şerefli biri. Şerefli olduğundan mıdır bilinmez kendisine ihanet eden Ölümcül Engerek Suikast Timi bile ona saygılı davranıyor. Uykuda ölmek birçok suikastçı için bulunmaz bir velinimet fakat en savunmasız anında öldürülmek mi, sanmıyorum.

"Böylesine güzel bir kadını başından vurmak için bir köpek olmak gerekli." Bunu ben değil olay yerini inceleyen şerif söylüyor. Neticede o bir gelin, ne olacağından bihaber en mutlu gününü yaşıyor. Güzelliğiyle de arz-ı endam ediyor tabii ki ama bir gelinliğe en yakışmayan renk, kan kırmızısı onu bulmadan edemiyor. İş yaptığı tim içinde Kara Mamba kod adıyla anılsa da hayat onun için gelinlikten önce ve sonra olmak üzere ikiye ayrılıyor.

Bana göre Gelin'e dair yaşadığım en ilginç şey "bir suikastçı olmamama rağmen" onunla empati kurabiliyor olmam. Ne acı ama?! Daha henüz doğmamış kızını kaybettiğini dört sene sonra çıkacağı komadan sonra öğrenebilecek, iş arkadaşları tarafından öldürülmeye çalışılacak... Ortada öldürülmesi gereken bir Bill var, o konuda hepimiz hemfikiriz fakat bu nasıl mümkün olacak? İşte Gelin'in karakterine neredeyse âşık olduğum kısım buralarda bir yerde başlıyor. O ağır kovaları taşırken merdiven çıkışını, bir tabutun içerisinde eli yara bere olana kadar yumruk atmasını ve tabii ki Beş Noktalı Yürek Patlatan Avuç Tekniği'ni öğrenmek istemesindeki çabasını unutamıyorum. Tuttuğunu koparması bir yana inanılmaz çalışkan ve idealleri karşında asla taviz vermeyecek kadar kararlı.

İşin güzel yanı Gelin'in bu "karakteristik özellikleri" lafta kalmıyor. Açıkçası devasa bir film izleme geçmişi olmayan biri olarak bunları söylerken biraz geriliyorum ama üstat Tarantino'nun anlatımını es geçmek çok büyük ihanet olur. Sonuçta bir meme haline gelse de: Written and Directed by Quentin Tarantino. Konu Tarantino olunca Gelin'in sigara içmiyor oluşu bile başlı başına dikkat edilesi bir unsur oluyor. Ya da ayaklarına yakın çekim alınması, öhöm!

Tüm bu yaşananlara rağmen Gelin'in hikâyesi bitmiş değil. Kill Bill 3 hakkında bir fikri olduğunu 2019 yılında bizzat Tarantino'nun kendisi söylemişti. Henüz daha "yapacağım bir şeyler ama rahat 3 seneyi bulur" minvalinde bir açıklama yapsa da üçüncü filmin var olma ve Gelin'i bir kere daha görme ihtimali beni çok heyecanlandırıyor.

BU KADININ ADI NE?

Sürekli Gelin, Gelin diye hitap ediyoruz da bu kadının bir adı sanı yok mudur efendim? Yani evliliğe baş koymuş, bir kimliği mimliği falan vardır illa ki değil mi? Vallahi açıkçası Gelin'in ismi ilk filmde sır gibi saklanıyor. Öylesine bir saklanmak ki bu kendisini diğer karakterlere tanıtırken ismini söylediğinde sansür giriyor. Baya bildiğiniz "Merhaba benim adım BIIIP" şeklinde duyuyoruz izleyici olarak. İkinci filmde isminin Beatrix Kiddo olduğunu öğreniyoruz tabii de bir karakterin ismini bile spoiler malzemesi haline getirmek de tam Tarantino'luk bir hareket değil mi?

HATTORI HANZO VE UZAK DOĞU ESİNTİLERİ

Aslında kendi halinde suşi yapan bir beyefendi insanları öldüren bir şey yarattığında ve ne yazık ki bunu da iyi yaptığında kapısını çalacaktı Gelin... "Tanrı'yı bile kesecek kılıç" olarak tanıtmaktan da hiç gocunmuyor sevgili Hattori Hanzo. Tarantino'nun film boyunca Uzak Doğu kültüründen ve filmlerinden etkilendiği büyük bir sır değil. Anime sahne mi dersiniz, saçı sakalı uzun ak saçlı dede ustalar mı dersiniz, bini bin para. Hatta bırakın onu bunu Gelin'in o ikonik sarı kostümü bile Bruce Lee'nin Ölüm Oyunu'na referans.


RIDE
CAT
CAR ACROBATIC TEAM
FG
DM



İHSAN C. ASMAN

YÖNETMEN: Jeff Orlowski **OYUNCULAR:** Skyler Gisondo, Kara Hayward, Vincent Kartheiser **IMDB NOTU:** 7,7

THE SOCIAL DILEMMA

Yeni uyuşturucumuz hayırlı olsun!

Aldığı çeşitli övgüleri duyunca, halihazırda doktorasını medya çalışmaları alanında yapan birisi olarak balıklama daldım The Social Dilemma'ya. Girişi de oldukça ilgi çekiciydi ve beklentilerim fazlaca yükselmişti. Sonrasıysa tam bir hayal kırıklığı. Uzun ve spoiler'lı anlatacağım, hazırsanız başlayalım.

Belgesel evvela dopamin, uyuşturucu, bağımlılık vs. gibi anahtar kelimeleri sık sık bilimsel bir sosa bulayıp suratımıza fırlatarak, üretken neoliberal özne idealini tehdit eden "sosyal medyada aylaklık" mefhumunu başarıyla patolojikleştiriyor. Bu patolojikleştirme halini de çeşitli misallerle, işte ideal çekirdek ailenin dağılması mizansenleriyle falan pekiştirip duruyor (bu arada kimsenin aklına aile dendiğinde dayak, tecavüz, yani aile içi şiddet katiyen gelmez çünkü aile denilen her daim ideal bir kavramdır). Hatta belgeselin sonunda aileden bir genç ve onu bu bataktan (!) kurtarmaya çalışan ablası, gencin sosyal medyadan gördüğü siyasi bir eyleme katıldıkları için polislerce tutuklanıyorlar (gençler apolitik kalsın?). Oldukça yavan bir şekilde, tıpkı uyuşturucu bağımlılıkları yüzünden suç batağına düşen diğer tüm "kandırılmış" çocuklar gibi olduklarının altı kalın keçeli kalemlerle çiziliyor tekrar tekrar. Maalesef bunun gibi hiçbir bilimsel temeli olmadan, herhangi bir aktivitenin önüne gelişigüzel getirilen "bağımlılık" gibi etiketlerle belirginleşen banal ama tehlikeli retorik strateji, günümüzde daha pek çok başka alanda da kendisine alıcı bulabiliyor: Mesela oyuncular olarak durmaksızın şikâyet ettiğimiz "oyun bağımlılığı" safsatası...

Gene bir yerde konuşmacılardan biri "her insan başkalarının ne düşündüğünü önemser, bu şekilde evrimleştik ama 10.000 kişinin aynı anda bizim hakkımızda ne düşündüğünü öğrenecek şekilde de evrimleşmedik" diyor. Yapma ya? Peki şu an 8 milyara yakın bir nüfusa sahip olmamızın, evrimleşme şeklimize uymayan başka sayısız veçhesi yok mu acaba? 1 milyar nüfusa ulaşması 2 milyon yıl süren insanoğlu, sadece son 200 yılda 7 milyar daha kalabalıklaşınca bir şeylerin ters gideceğini/gittiğini söylemek için, bilimselliği tartışmalı bir şekilde sosyal medya bağımlılığı diye bir şey uydurup, onu mu günah keçisi ilan edeceğiz yani? Vay be! Hani işkolikliğin erdem sayıldığı bir çağda yaşamasak inanalım. Aklıma burada direkt Russell'ın "çalışmak abartılmış bir eylemdir" çıkışı geliyor. Örneğin belgeselin bir yerinde "bir şey bedavaysa, ürün sizsinizdir" gibi bir cümle geçiyor. E tabi, bir ürünü ya da hizmeti beleşe bırakmak bir kapitalistin görüp görebileceği en kötü kabustur. Zira insanlar arzuladıkları şeylere (dopamin?!) bedava ulaşmaya başlar, aylaklığa bu denli alışırlarsa hangi enayi üç kuruşa çalışıp patronunun hafta sonu tatilini finanse etmeye he diyecek her hafta? He canım aylaklık zayıflık, insan beyninin kırılgan yanı... Gelin sizinle en az aylak yaşadığımız, Sanayi Devrimi'nden bu yana eşek gibi çalıştığımız son 200 yılla ilgili başka çarpıcı veriler daha paylaşayım: Mesela 1821'de dünyanın en zengin %20'siyle en fakir %20'si arasındaki gelir farkı oranı 3'e 1 iken bugün aynı oran 86'ya 1. Gene The Social Dilemma'dan öğrendiğimize göre siyasal kutuplaşma, ırkçılık, apır sapır komplo teorileri gibi tüm olumsuzlukların müsebbibi de sosyal medya. Yoksa demin altını çizdiğim çılgın atan gelir adaletsizliği, savaşlar yüzünden çığırından çıkan kitlesel göçler veya dünyanın neoliberal politikalarla gitgide daha da güvensiz bir hale gelmesinin yarattığı paranoya halinin hiçbir etkisi yok.

Son bir örnek daha vereyim: Türkiye'de Digital 2020 raporuna göre toplam nüfusun %64'e yakını sosyal medya kullanıcısı. Aynı Türkiye'ye son 10 yılda 6-7 milyon arası göçmen girdi ve bu sayı 2011'de sadece 58 bindi. Eminim yarın öbür gün Türkiye'de ırkçılık coştuğunda sosyal medyayı suçlayanlar olacaktır. Oysa ki sosyal medya sebep değil, bu vahim sonuçları belirginleştiren bir araç. Belgesel bu ayrımı bile isteye gözden kaçırıyor işte. Tamam ben de sosyal medyanın çok tehlikeli tarafları olduğunu düşünüyorum, ama burada işe koşulan söylem, çok sinsi bir şekilde hedef saptırarak, neoliberal kapitalizmin yarattığı tüm bu güncel toplumsal yıkımın arkasındaki esas sebepleri gölgeleyen bir işlev görmekte. Öyle satır arasında "hatalı iş modeli" tanımları yapmakla sorunlarla yüzleşilmiyor. Eh böyle düşündüğümüzde belgeselin yayınlandığı platformun Netflix olması da hiç sırıtmıyor zaten...

EDİTÖRÜN NOTU: Belgesel gerçek sorunları halı altına süpürmenin kitabını yazmış maalesef. ★★☆☆☆

YÖNETMEN: Jason Woliner **OYUNCULAR:** Sacha Baron Cohen, Maria Bakalova **YAYINLANDIĞI KANAL:** Prime Video **IMDB NOTU:** 7,0

BORAT: SUBSEQUENT MOVIEFILM

On beş yıl sonra gelen bu devam filminde hayvanlık biraz daha az, Amerika eleştirisi biraz daha fazla. Ha, Amerikan siyasetiyle falan pek ilgim yok mesela benim ama ben bile bayağı güldüm, o konuya çok da takılmayın.

Borat'a yabancı olanlar için filmin formatının pek de normal olmadığını söyleyeyim. İçinde çok az gerçek oyuncu var, diğer herkes Borat rolündeki Cohen'in trollemelerine maruz kalan alakasız insanlar. Bir nevi kamera şakası derlemesi yani aslında film. Ne bileyim hesapta ABD'ye yabancı olan Borat hayvan satıcısına gidip kızı için kafes alıyor, satıcı ne diyeceğini bilemiyor falan. Veya kızını omzuna atıp bir politikacının konuşmasını basıp "küçük kızları seviyormuşsunuz, size bir hediyem var" diye bağırıyor. Veya anti maske etkinliğinde sahneye çıkıp faşist şarkılar söylüyor. Gerçek insanların Borat'ın yaptıklarına verdikleri tepkileri izlemesi hem çok komik hem de iyi anlamda rahatsız edici. ■ ÖMER



EDİTÖRÜN NOTU: Amerikalı olmayanlara daha az hitap etse de her şekilde hem beyin açıcı hem de çok komik.
★★★★☆

YÖNETMEN: Harry Bradbeer **OYUNCULAR:** Millie Bobby Brown, Henry Cavill, Sam Claflin **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix **IMDB NOTU:** 6,6

ENOLA HOLMES

Bir "ne izlediğini bil" filmiyle daha karşı karşıyayız arkadaşlar. Çünkü bazen filmlerin iyi ya da kötü olması dışında, o filmi değerlendirmek için ihtiyacımız olan tek şey beklentiler oluyor. "Holmes" ismi de bu beklentilerin tavan yapmasına yol açan kilit karakterlerden biri. Netflix izleyicilere güzel bir yem atıyor ve beklentileri yükseltiyor; Henry Cavill gibi popülerliğin zirvesinde ve herkesin beğendiği bir oyuncuyu efsane karakter Sherlock Holmes olarak sunacağını dile getiriyor. Ama sonucunda karşımıza kurmaca bir kız kardeş ve onun çerezlik bir evden kaçış hikâyesini sunuyor.

Nancy Springer'ın 2000'lerde yayınladığı bir kitap serisine dayanan bu karakter ve hikâyesi; Sherlock ve Mycroft



Holmes'un yan rollerde olduğu, ne Sherlock dizisinin tadını yakalayabileceğiniz ne de Robert Downey'li filmlerindeki orijinal karaktere uygunluğu görebileceğiniz sıradan bir televizyon filmi olarak karşımıza çıkıyor. Ama bu noktada ne izleyeceğinizi önceden bilirseniz, bir pazar öğleden sonrası bu filmden cıvıl cıvıl bir keyif almanız da gayet mümkün.

Ayrıca Millie Bobby Brown'a ısınamayanlardansanız bu film onu, aksanını ve oyunculuğunu sevmenizi sağlayabilir. Çünkü önümüzdeki 20 sene kendisine çokça maruz kalacağımız bir gerçek. ■ POZAN

EDİTÖRÜN NOTU: "Netflix" ve "izle geç filmler". Bu 2'si Enola Holmes'u yeteri kadar açıklıyor. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Alastair Fothergill
SUNUCU: David Attenborough **IMDB NOTU:** 9,1
YAYINLANDIĞI KANAL: Netflix

MUTLAKA İZLEYİN



EDİTÖRÜN NOTU: Gezegenimiz ve türümüzün geleceği konusunda farkındalık kazanmak için izlenmesi elzem, izleyiniz ve izlettiriniz.
★★★★★

DAVID ATTENBOROUGH: A LIFE ON OUR PLANET

Gezegenimiz ölüyor. Böyle doğrudan girmek istemezdim ancak bu yapımın, dinlemeyi inatla reddettiğimiz binlerce bilim insanı gibi, söylemeye çalıştığı temel şey bu. İnsan ırkı olarak modern tüketim alışkanlıklarımızı bırakmanın, gündelik dertlerimizden kafamızı kaldırıp yaşadığımız gezegenin sorunlarına odaklanmanın zamanı geldi; aksi durumda 100 yıl sonra Dünya, keyifle oyun oynayıp siyaset tartışabileceğimiz bir yer olmayacak.

Bugüne kadar sayısız doğa belgeselinin altında imzası olan (Planet Earth, The Blue Planet, Life), dünyanın dört yanından binlerce canlı türünü ekranlarımıza taşıyan doğa bilimci David Attenborough, bizi karşı karşıya olduğunuz çevresel felaketlere karşı uyarmak için tekrar kamera karşısına geçmiş.

Bu sefer doğduğu yıldan başlayarak insanoğlunun gezegeni nasıl tahrip ettiğini, vahşi doğayı nasıl yok ettiğini, bizzat David'in hayatından kesitlerle adım adım izliyoruz. Kendisinin 94 yaşını devirmiş bir çınar olduğunu da belirteyim ki belgeselin kapsamı daha iyi anlaşılabilsin. Tabii sadece bugüne nasıl geldiğimizi izlemekle kalmıyor, harekete geçmezsek bizi bekleyen sonuçları, bu kötü sondan kaçınmak için işleri tekrar nasıl yoluna koyabileceğimizi de görüyoruz. ■ MUTLU

EREN ERYÜREKLİ

YÖNETMEN: Robert Zemeckis **OYUNCULAR:** Anne Hathaway, Octavia Spencer, Stanlet Tucci, Jahzir Bruno **IMDB NOTU:** 5,4

THE WITCHES

2020 cadılara da pek yaramamış

Elimizde eski bir filmin yeniden yapımı olduğunda hemen kıyaslamalara girişmek gibi bir reflekse sahip olduk ister istemez. Ve bu gibi kıyaslarda galip çıkan taraf izleyicinin o hikâyeyi ilk deneyimleme biçimi oluyor genelde. Örneğin bir 20 yıl sonra yeni bir Yüzüklerin Efendisi izlesek kim eskisine değişir ki onu. Dolayısıyla 2020 model The Witches'ın yorumlarının pek de iç açıcı olmadığını görünce pek şaşırmadım. Ne de olsa 1990 yapımı orijinal uyarlama çocukken izlediğimiz en ürkütücü -ve yine de çocuklara hitap eden- filmlerden birisiydi.

Yeni filmin baştan iki eksisi var; ilki Anne Hathaway'in üstlendiği baş cadı rolü zamanında çok daha ürkütücü bir şekilde Angelica Houston tarafından canlandırılmıştı. İkincisiyse aşırı görsel efekt kullanımı. Ama oraya gelmeden önce bunun bir Roald Dahl uyarlaması olduğunu ve ailesini kaybettikten sonra büyükannesiyle geldikleri otelde cadılar tarafından fareye dönüştürülen küçük bir oğlanla ilgili bir öykü olduğunu da belirtmem gerek. Yani derinine indiğimizde oldukça da trajik bir durum var ortada. Yeniden yapım karakterlerine daha çok zaman ayırarak ve orijinal filmdeki bazı gereksiz yan öyküleri elemine ederek kitaba daha sadık bir yoldan gitmiş gitmesine ama isimsiz baş oğlanımız fareye dönüştükten sonra 2 fare kankasıyla giriştiği aksiyonları anlatan bitmek tükenmek bilmez animasyon sekansları sanki iki ayrı film izliyormuşuz hissine sokuyor insanı. Özellikle Stuart Little, Mousehunt ve tabii ki Ratatouille gibi filmleri anıştıran bu CGI sekanslar teknik olarak ustaca kotarılmış olsalar da eski filmdeki şirin maket fareleri gözler aramıyor değil. E esas cadımız da yeterince korkunç olmayınca filmin asıl dayanağı olan tehdit ve orantısız güç hissi gaz ve toz bulutuna dönüşüyor. Halbuki usta yönetmen Zemeckis'in bu hissi çok iyi becerdiğini Beowulf, Death Becomes Her ve hatta Geleceğe Dönüş serisinden biliyoruz. Kendisi evet son yıllarda biraz çaptan düşmüş görünüyor ve The Witches'la 80'lerdeki o masum pazar sabahı eğlenceliklerine bir dönüş yapmak istemiş belli ki. Ama gerek filmin blackwashing'e fazla prim vermesi (kitapta ve eski filmde kahramanımız ve büyükannesi beyazlar) gerekse haddinden fazla CGI kullanımı filmin ruhunu içinden söküp almış diyebilirim.

Günümüz çocukları bu filmle az da olsa eğlenebilirler tabii ama akıllarında eski filmin bizde kaldığı kadar kalacağını da hiç sanmıyorum. Çünkü Dahl'ın tüm yapıtlarına sinmiş olan karanlık his ve çocukları ciddiye alan yaklaşım burada yok. Korkum odur ki Hollywood bu filmden sonra bir de The Witches of Eastwick yeniden yapımı patlatır ve onu da tatsız tuzsuz bir efekt bombardımanına dönüştürür. Demedi demeyin.



EDİTÖRÜN NOTU: Yeni nesle biraz daha şekerlenmiş cadılar vaat eden filmi basit bir pazar sabahı eğlenceliği olarak görebilirsiniz, ama fazlasını beklemeyin. ★★★☆☆



EN İYİ ROALD DAHL UYARLAMALARI

Willy Wonka and the Chocolate Factory *(1971)*
Her ne kadar uyarlandığı kitaptan biraz sapsa da öykünün merkezine çikolata fabrikasının gizemli sahibini alması ve roldeki Gene Wilder'ın unutulmaz performansı bu uyarlamayı Tim Burton'ın modern yeniden yapımından daha izlenir kılıyor.

The Fantastic Mr. Fox *(2009)*
Wes Anderson'ın detaycılığı Dahl'ın ustalıkla kurguladığı bu orman ahalisi fablı için biçilmiş kaftandı. Muhteşem seslendirme kadrosu ve Dahl'ın karanlık tonunu olduğu gibi kabul etmesi de bu uyarlamanın önemli başarılarındandı. Özellikle stop-motion animasyon severler kaçırmasın.

Matilda *(1996)*
Büyüklerin aptal ve kısıtlayıcı dünyasında hapis gibi hisseden telekinetik güçlere sahip Matilda'nın tatlı-sert öyküsü Danny DeVito'nun usta işi yönetmenliğiyle tam da olması gerektiği gibi uyarlanmıştı Dahl'ın kitabından. 90'ların en güzel aile filmlerinden biri olan yapım bugün de cazibesinden bir şey yitirmiş değil.

○ **YÖNETMEN:** Rod Lurie ○ **OYUNCULAR:** Scott Eastwood, Caleb Landry Jones, Orlando Bloom ○ **IMDB NOTU:** 6,8

THE OUTPOST



Düşman topraklarındaki 3 devasa dağın arasında bulunan dar bir vadide, yani askeri olarak savunulması korkunç bir pozisyonda sıkışıp kalan askerlerin hikâyesini anlatıyor The Outpost.

Filmin ilk yarısı nispeten ağır işliyor; görevdeki askerleri tanıyıp yavaş yavaş aralarına giriyor, benimsedikleri çaresizliği ve terk edilmişliği, evlerinden binlerce kilometre uzakta birbirleriyle kurdukları dayanışmayı görüyoruz. Ki zaten gerçek bir hikâyeye dayandığı için bu psikolojik dokunuşlar gayet yerinde olmuş.

Tanıtım minvalinde geçen bu başlangıcın ardındansa film sizi nefes kesici bir aksiyonun içine çekiyor. Ses ve görüntü efektleri, ekipmanlar, kamera açıları ve çekimler derken çatışma atmosferi muazzam bir başarıyla verilmiş.

Oyunculuklar kusursuz, hele Caleb Landry Jones film boyunca parlıyor. Askeri bir filmin doğası gereği propaganda içermesi normal, The Outpost da bu konuda bir istisna değil ancak beni özellikle rahatsız eden bir şey olmadı.

Kara Şahin Düştü kalitesinde olmasa da son yılların en başarılı modern savaş filmlerinden birisi olduğunu rahatça söyleyebilirim. ■ MUTLU

EDİTÖRÜN NOTU: Modern savaş filmlerine ilginiz varsa kaçırmayın.

★★★★☆

○ **YÖNETMEN:** Brandon Vietti ○ **SESLENDİRENLER:** Bruce Greenwood, Vincent Martella, John DiMaggio ○ **IMDB NOTU:** 5,6

BATMAN: DEATH IN THE FAMILY

İkinci Robin, Jason Todd'un ölümüyle sonuçlanan A Death in the Family hikâyesinin, DC tarihinde Batman'in büyük başarısızlıklarından bir tanesini içermek dışında bir önemi vardı: Hikâyenin sonunu seçmek okurlara bırakılmıştı. Telefonla yapılan oylamanın sonuçları çok ufak bir farkla Robin'in ölümü lehinde sonuçlanınca da Batman asi evladına veda etmek zorunda kalmıştı. Geçtiğimiz haftalarda yayınlanan Death in the Family animasyonu da bu ilkel interaktiviteyi daha üst seviyeye taşıyarak, görsel roman havasında bir seçim sistemi kurmuş anlatısına. Kumandanızdan ekrandaki seçenekleri seçerek hikâyeyi farklı noktalara taşıyabildiğiniz film, A Death in the Family'yi olduğu gibi uyarlamaktansa direkt olarak Robin'in Joker tarafından levyeyle dövüldüğü kısma atlıyor ve oradan sonrasında neler olacağını seçmeyi size bırakıyor. Öte yandan çoğu deneysel anlatı örneği gibi de içini doldurmayı tam anlamıyla beceremiyor. Bu yüzden de orta halli bir tecrübe çıkıyor ortaya. ■ ONUR



EDİTÖRÜN NOTU: DitF üzerine kurulmuş "What If?" hikâyeleri ilginizi çekiyorsa izleyin.

★★★☆☆

○ **YÖNETMEN:** Akan Satayev
○ **OYUNCULAR:** Almira Tursyn, Adil Akhmetov
○ **IMDB NOTU:** 6,6



EDİTÖRÜN NOTU: Tarih seviyorsanız (ve tarih sizin için sadece Avrupa tarihi değilse) kaçırmayın.

★★★★☆

TOMIRIS

Tarihe büyük ilgi duyduğum için eski dönem tarih filmlerine bayılıyorum ancak artık defalarca izlediğimiz Batı dünyası odaklı yapımlar kabak tadı vermeye başladı, daha fazla Kral Arthur veya Robin Hood filmine ihtiyacım yok.

İşte Tomris'i bu hisler içinde; daha önce sinemaya taşınmamış, Orta Asya tarihinden gerçek bir öykü izleyecek olmanın heyecanıyla bekledim ve sonuçtan fazlasıyla memnun kaldım.

Tarihin ilk kadın hükümdarı Tomris Hatun'un hayatını anlatan Kazakistan yapımı filmde, hikâyeyi olabildiğince gerçek şekilde aktarmak için çok büyük emek harcandığı belli. Zırhların, silahların ve kostümlerin hepsinin özenle seçilmiş. Bilgisayar efektlerine güvenmek yerine yüzlerce atlı figüranın kullanıldığı, uçsuz bucaksız bozkırlarda çekilen sahneler harika görünüyor.

Dönemin kültürü, yemekleri, inançları ve gelenekleri iyisiyle kötüsüyle tarihçiler tarafından tahmin edildiği şekilde filmde sunuluyor. Bunlar yetmezmiş gibi karakterler Eski Türkçe konuşuyorlar ve bu dilin telaffuzu konusunda da çekimler boyunca dil uzmanlarından yardım alınmış, takdir etmemek mümkün mü? Umarım Tomiris bu konuda bizim yapımcılarımıza da bir örnek olur ve çocuk masalı kıvamındaki diziler yerine gerçekliğe odaklı tarih anlatılarını daha fazla izleriz. ■ MUTLU

YARATICILAR: Keith Knight, Marshall Todd **OYUNCULAR:** Lamorne Morris, Rose McIver, Blake Anderson **IMDB NOTU:** 6.3 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Hulu



BOOKS OF BLOOD

Kan Kitapları bence Clive Barker'ın başyapıtlarındandır, içindeki hikâyeler "bir korku öyküsü nasıl yazılır" sorusuna cevap niteliğindedir ve içlerindeki hayal gücüyle başınızı döndürür. Bu kadar başarılı bir materyalin ekrana yansımasının da başarılı olmasını ummuştum ama ekran başından bir kez daha hayal kırıklığıyla ayrıldım.

Books of Blood aslında antoloji dizisi olacaktı, sonra üç öyküyü tek filmde birleştiren bir antoloji filmi yapmaya karar verdiler. Daha da garibi, bu üç öyküden sadece biri Kan Kitapları'ndan alınma; diğer ikisini filmin yaratıcısı Brannon Braga ve Clive Barker birlikte yazmışlar. Belki uzun soluklu bir dizide gideri olan bölümlerdi, ama bu ismi taşıyan bir filmin içerisinde Barker'ın kendi hikâyelerini görmek isterdim. Braga bariz biçimde Barker'ın yaratıcılığını ekrana taşımaktan korkmuş, belki fazla erotik, belki fazla dehşetli geldi, bilemem. Güvenli sularda oynamayı tercih edince de ortaya o öykülerle kıyaslanamayacak bir sonuç çıkmış.

Sonuçta vakit kaybı, bu isme yakışmayan, hatta bilmeyenlere "bu muymuş be Clive Barker?" dedirten, sıradan bir korku filmi var elimizde. ■ ESER

EDİTÖRÜN NOTU: Barker'a saygımdan dolayı sonuna kadar dayandım ama ben olsam bu filmin kitaplarımın ismini kullanmasına izin bile vermezdim. ★★☆☆☆

YÖNETMEN: Caroline Suh **OYUNCULAR:** Jennie Kim, Ji-soo Kim, Lalisa Manoban, Rosé Yayınlandığı Kanal: Netflix **IMDB NOTU:** 7,6 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix



BLACKPINK: LIGHT UP THE SKY

Blackpink severler hatırlayacaktır, Blackpink'in bir çeşit reality programı da olmuştu. Hatta YouTube'da da vardı, böyle sözde tatil yapıyorlar, Blackpink House diye bir ev düzenlenmiş, her gün değişik bir şey yapıyorlar falan.

Light Up the Sky da öyle biraz. Evet, belgesel diyor. Evet, Blackpink hakkında biraz da bir şeyler öğreniyorsunuz ama bu belgesel gerçek bir belgesel değil. Pazarlama kampanyalarının bir parçası. K-pop dünyasının nasıl işlediği ve ne kadar katı olduğu konusunda gayet detaylı bir dosya zaten hazırlamıştım. Bu "belgeselde" o detayların üstünden sadece hafifçe geçiliyor.

Yine de, Blackpink üyelerini birbirinden ayırmak, grup içindeki yerlerini ve kişiliklerini tanıtmak konusunda iyi bir iş yapıyor. 2016'da ilk ortaya çıktıklarından bu yana eğitimlerini, çalışmalarını, gündelik hayatlarını ve The Album'ün yapım aşamalarını konu alıyor ve 2019'daki Coachella performanslarıyla son buluyor. Keyifli ama tekrar hatırlatırım: Gerçek bir belgesel gözüyle bakmayın. ■ GÜLHİS

EDİTÖRÜN NOTU: Seyir keyfi açısından aynen k-pop gibi cilalı bir müzik belgeseli Light Up The Sky. ★★★☆☆



YÖNETMEN: Michael Matthews
OYUNCULAR: Dylan O'Brien, Jessica Henwick, Michael Rooker
IMDB NOTU: 7,1

Love and Monsters

Yine günlerden bir gün kıyamet kopmuştur ve insanlık dev böceklerin ve türlü çeşit yaratığın istilası altında büyük bir yok oluş yaşayıp çareyi yeraltındaki sığınaklarda yaşamakta bulmuştur. Maze Runner serisinden aşina olduğumuz Dylan O'Brien'ın hayat verdiği Joel da işte böyle bir barınaktaki vasıfsız eleman modundadır ve uzak bir diğer barınaktaki eski kız arkadaşını görmek için ani bir kararla yola çıkar.

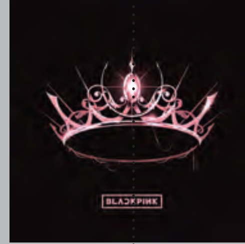
Film buradan sonra tipik bir macera filmine, bir yol ve kendini buluş serüvenine dönüşüyor. Yaratık tasarımları ve efektler hayli başarılı, yardımcı kadro -ki en iyisi o köpek- da keyifli derken bir bakmışım ki film bitmiş, arada telefona bakma ihtiyacı bile duymamışım. Bu iyiye işaret işte, yani sıkılmayacağınız hatta ziyadesiyle eğleneceğiniz garanti. Duygusal yönü de hiç hafif kalmayan hatta karantina yaşamına da fazlasıyla atıfta bulunan film üzerinize çöken karanlığı biraz hafifleterek unutmanızı sağlıyor ki sırf bu meziyeti bile onu gözümde değerli kılmaya yeterli. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Sürpriz derecede eğlenceli ve kalbi ısıtan bir film. ★★★☆☆



BLACKPINK
THE ALBUM

Blackpink birkaç senedir radarımızda, ünleri de sürekli artıyor ama aslında The Album onların ilk... Şey, albümü. Bu tür şeyleri Türkçe olarak açıklamak cidden zor, çünkü oturup kimse ihtiyacım olan kelimeleri çevirmeye tenezzül etmemiş. Blackpink'in single'ları ve EP'leri oldu. Yani tek başına çıkarılan şarkılar ve birkaç şarkıdan oluşan fakat LP, yani tam bir albüm olarak kabul edilmeyen çalışmalar.



The Album de çok uzun bir albüm değil. Sekiz şarkı var, hiçbiri 4 dakikayı bulmuyor. Ve açıkçası How You Like That'i ilk duyduğumda aslında o kadar ilgimi de çekmemişti. Ama bir kere beklentilerinizi doğru konumlandırdığınızda fark ediyorsunuz ki, bu da Blackpink'in yeni imajı.

Standart K-Pop müziğinden farklı The Album. How You Like That dilinize dolansın diye yapılmamış. Ama Cardi B ve Selena Gomez'le düetleri biz bu albümü biraz daha batı pazarına açılmak için yaptık diyor. Dinledikçe açılıyor tabii, alışıyor insan ama bu albüm pek benlik değil demeden de edemiyorum açıkçası. ■ GÜLHİS

EDİTÖRÜN NOTU: Aklımdaki soru: Blackpink buradan sonra nereye gidecek?
★★★☆☆



TRAVIS
TEN SONGS

İskoçya'da insanlar güzel hayatlar yaşıyordur bol yağmura rağmen diye düşünürüm hep. Yeşil çayırlar, yavaş çekimdeymiş gibi uçan kuşlar ve bol dalgalı bir deniz. Tüm bu elementler yüzyıllardır dinlediğimiz Travis'in müziğini de az çok ifade ediyor aslında. Fazla hızlanmayan, yaşam dolu ama öyle çok da bayıklık derecesinde yavaşlamayan müzikal tarzları yıllardır pek değişmedi bu İskoç broların. Gerçi ben son 2 albümde epey sıkılmıştım. 10 Songs öyle değil, akıp gidiyor, yer yer üzüyor, sonra A Ghost'taki gibi coşup taşıyor, Butterflies'la o lirik havaya dönüyor, işte biraz yağmur çamur içinde debelenip bitiveriyor. En iyi albümleri halen The Invisible Band olsa da 10 Songs'a kesinlikle şans verin derim. 2020'den 1999'a ışınlanmış gibi oluyor insan, o sade sakin indie havasıyla sanki dünya tersine dönmemişçesine kendini dinletip insanı uzaklara savuran iyi bir Travis albümü. Eh, bundan iyisi İskoçya'da güneşli bir gün olsa gerek zaten. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Travis bildik sularda yüzmenin keyfini yaşatıyor yeniden, çay içmeli, manzaralı yerlerde dinleyiniz.
★★★☆☆

MARILYN MANSON
We Are Chaos

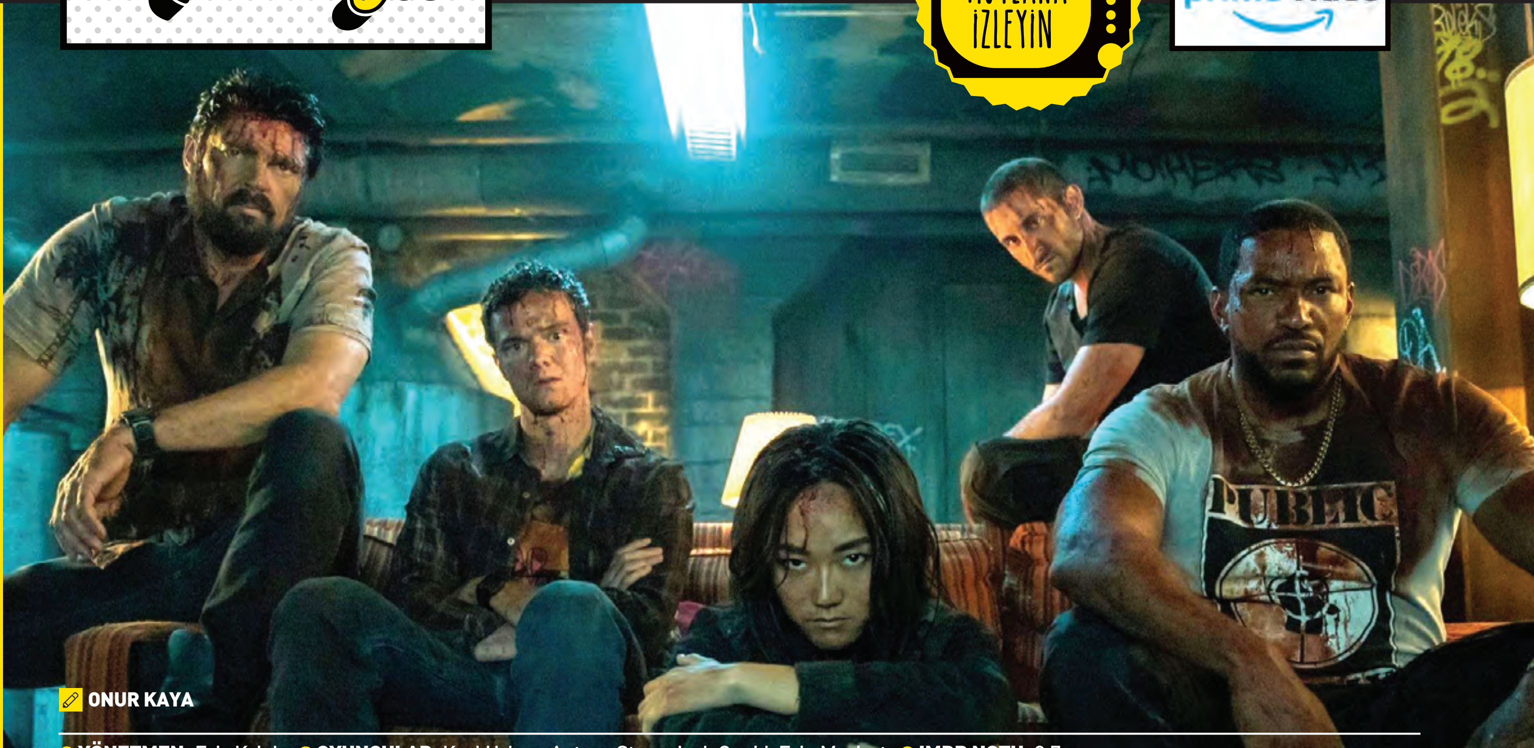


Kâinat bir kaostan ibarettir. Bu hem makroda hem mikroda değişmez. Ama bu kaosun içinde düzen aldatmacasını yaratır insan, bir sonraki anda ölebileceği gerçeğine hep sırtını dönerek yaşar. Ama kaos oradadır hep. Marilyn Manson sanki zamanın başlangıcından beri var olmuş gibi gözüken ekran personasının ardında hep müzikal olarak geliştiriyordu kendisini ve son albümü de bunun doruk noktası olmuş adeta. Şimdi parça parça şu güzeldi bu güzeldi demiyorum zira onun metal bir dolaba kapatılmış da oradan kaydetmiş gibi duran yırtıcı vokalleri, yaşama orta parmağı çeken paslı çivi gibi sözleri her şarkıda dengeli bir dağılım göstermiş. Don't Chase the Dead mi seçeyim, We Are Chaos mu daha günahkar, yoksa ilk dinleyişte vurulduğum Solve Coagula mı daha güzel bilemem ama artık delilik sınırlarını aşan yaşamlarımızda ilginç bir şekilde ayakları basabilecek sağlam bir zemin olmuş Manson'ın müziği. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Manson'ı sevenler belki de 20 yıldır ondan gelen en iyi albümü kaçırmasınlar. ★★★★★

MUTLAKA İZLEYİN

prime video



ONUR KAYA

YÖNETMEN: Eric Kripke OYUNCULAR: Karl Urban, Antony Starr, Jack Quaid, Erin Moriarty IMDB NOTU: 8,7

THE BOYS

Butcher nerede? Dağa kaçtı. Dağ nerede? Yandı bitti kül oldu!

Ömer daha geçen ay sezonun yarısını izleyip bir şeyler yazmıştı The Boys'la alakalı. Dizinin ne kadar üst kalite, ne kadar eğlenceli ve sürükleyici olduğunu bir de benden dinlemenize gerek yoktur sanıyorum. Kendi adıma The Boys'u neden takdir ediyordum ve bu sezon özelinde neden takdir ettim ondan bahsedeyim.

İlk sezonu aşırı iyi olan dizilerin genel problemi tahmin ve tecrübe ettiğiniz üzere aynı kaliteyi devam sezonlarında yakalayamamak. Uyarlamaların genel problemi de, kaynak materyali tüketen kesime de bir şeyler sunmaya çalışırken bir şeyleri değiştirip, yüzüne gözüne bulaştırmak. İlginçtir, bence The Boys 2. sezonuyla bu iki problemin ikisini de rahatlıkla savuşturuyor. İkinci sezonun en büyük başarılarından bir tanesi de zaten yaparak eline yüzüne bulaştırmadığı değişikliklerle popüler kültür sitelerine haber yapacak materyal sunarak gündemde kalmayı başarması. Yani dizinin yazımını sadece bir hikâye olarak kalitesiyle değil, kurnazca adından söz ettirmeyi bilmesiyle de övmek gerekiyor diye düşünüyorum. Çünkü gerçekten hiç ellerini korkak alıştırmamışlar bu sezon, bazı şeyleri babalarının malıymış gibi değiştirmişler ve hiç sırıtmamış.

Bu değişikliklerin başında elbette karakterlerin cinsiyet ve ırk değişiklikleri geliyor. Bunlara esasen alıştık, çizgi romanlar eskiden beyazlar tarafından beyazlara yazılan şeyler olduğundan yeterli etnik çeşitliliği barındırmıyorlar. Bu günümüz uyarlamalarında doğal olarak problem yaratıyor çünkü cinsiyet ve ırk değişikliğine gidilecek karakterleri iyi seçmek, fanatik çizgi roman hayranlarını delirtmemek de gerekiyor. Gerek MCU olsun, gerek DCEU olsun, gerek başka uyarlamalar olsun bunlara, bazen tutmalarına, bazen de elde patlamalarına alıştık. Ancak sadece yapılmış olmak için yapılmayıp, eldeki senaryoya bir şeyler katmaları az rastlanan bir durum. The Boys ikinci sezonda yeni karakterimiz Stormfront ve ilk sezondan dönen A-Train'le bunu başarıyor. Günümüz Amerikan toplumsal dinamiklerini değiştirdiği karakterlere fazlasıyla iyi yansıtıyor. İşin içine bir de çizgi romanda olmayan The Church of the Collective girince dizi, uyarlandığı eserle arasında koyduğu mesafeden ciddi ölçüde nemalanır hale geliyor.

Elbette taşlamaların arasında elindeki karakterlere sadık kalmayı da ihmal etmiyor, Homelander'ın iyiden iyiye delirişini izlemek büyük keyif. Butcher'ın iyiden iyiye delirişini izlemek büyük keyif. Hughie'nin delirmemek için elinden geleni yapışını izlemek büyük keyif. Starlight'ın oyunu oynamayı öğrenişini, Queen Maeve'in oyunu bozacak kadar sabrını yitirişini izlemek büyük keyif. Hem Frenchie'nin, hem de Kimiko'nun geçmişini öğrenmek harika. Bir tek Mother's Milk bu sezon biraz ihmal edilmiş gibi lakin geri kalan her karakterin sezon boyunca dengeli bir şekilde bize anlatılması yine bu sezonun artılarından.

The Boys'la ilgili tek şikâyetim dizinin kalitesine yönelik değil, yarattığı algıya yönelik olabilir. Eserin sahibi Garth Ennis'in süper kahramanlara kıl bir yazar olduğunu bu sayfalarda daha önce kesin vurgulamışımdır. Süper kahraman çizgi romanlarındaki statükoyu koruma kaidesine kıl, bu kaideyi ayakta tutan "öldürmeme" ve "yozlaşmama" mevzularına daha da kıl bir arkadaş kendisi. Yarattığı Homelander karakteri de zaten bu bağlamda alemlerin izci çocuğu Superman'in bir antitezi ve popülerliği gittikçe artıyor. İnsanlık olarak bir şeyin bir halini çok sevdiğimizde diğer varyasyonlarını küçümseme eğilimine kendimizi gittikçe kaptırdığımız şu dönemlerde, Superman gibi daha saf karakterlerin olması gerektiği, veya olma ihtimali daha yüksek olan şey olarak görmeye başlarsak Homelander'ı, o noktada biraz biraz kalbim kırılacak.

EDİTÖRÜN NOTU: Tam gaz, frene hiç basmadan, elini hiç korkak alıştırmadan, sözünü sakınmadan giden bir ikinci sezon. ★★★★★



YARATICI: Mike Flanagan **OYUNCULAR:** Victoria Pedretti, Amelia Eve, Amelie Bea Smith, Benjamin Evan Ainsworth, T'Nia Miller **IMDB NOTU:** 7,6



EREN ERYÜREKLİ

THE HAUNTING OF BLY MANOR

Yaşama tutunurken benliğini kaybetmektir aşk

Bir şeyi açıklığa kavuşturalım; bir evde tuhaf olaylar baş gösterdiyse, eşyaların yeri sürekli değişiyorsa, efendim gece tuhaf sesler duyuyorsanız orada bir dakika daha durmamak için yığınla nedeniniz var demektir. Ama işte olaylar ne kadar tuhaf olursa olsun bu evlerde kalmaya da devam ediyor öykülerin kahramanları. Anlamak güç olsa da bizim derdimiz şimdilik o değil.

The Haunting of Hill House'un başarısından sonra bunu bir antoloji (her sezonda benzer konseptte farklı hikâyeler anlatılması) serisine dönüştürme kararı alan Netflix zaten arasının iyi olduğu Mike Flanagan'la (ki kendisi yeni "korku üstadı"mız olur) yine gayet iyi bir işe imza atmış Bly Manor'da. Öykümüz bu sefer 80'lerde, öksüz ve yetim kalmış iki çocuğa mürebbiyelik yapmak için kuytu bir İngiliz kasabasına yolu düşen genç bir kadın olan Dani'nin başından geçenleri anlatıyor. Malikanedeki diğer görevliler de ilk serideki aile kavramına bir atıf olarak kendilerine biçilen rollere cuk oturmuşlar. Evin kahyası, aşçısı, bahçıvanı ve tabii ki çocuklar yine harika diyaloglar ve performanslarla karşımızdalar. Ama bir problem var. Tamam, evde bir uğursuzluk seziyoruz, acayip acayip durumlar da oluyor ama işin korkutma kısmı bu sefer biraz az ve daha çok atmosfer üzerinden yaya yaya bir huzursuz etme söz konusu. Ha bu zamanla sinirlerinizi keman yayı gibi geren bir duruma da yol açıyor ki bu iyi. Sadece alıştığımız kadar büyük büyük korku sahneleri, "böh!" yapan öcüler izlemiyoruz. Daha derinden, daha arka planda kalan ve belki de bu yüzden bence daha tesirli bir korku öyküsü bu. Ki dizinin kendi ağzıyla söylediği gibi bu aslında bir aşk öyküsü temelinde. Tabii onun detayına burada girmeyeceğim ama kalpler kırılacak, göz yaşları akacak, ona da hazırlıklı olun. Benim dizide hoşuma giden bir diğer nokta olayların tahmin edilebilir olmakla birlikte olduklarında yine de etkilerinden bir şey yitirmemesiydi. Misal falanca karakterin daha ilk sahnelerinde ne olduğunu tahmin ettim ama o noktaya nasıl geldiğini görmek yine de etkileyiciydi. Bu gibi durumlar ve her bölümde üzerine bir katman eklenen karakterler dizinin kalitesini cidden yükseltiyor ve yer yer melodrama dönüşebilecekken onu her anında önemsemenizi sağlayabiliyor. Eh, bu da senarist Mike Flanagan'ın başarısı zaten. Kendisine hâlâ kaliteli korku dramalar yazabildiği için bir alkış.

HAYALETLİ BİR EVDE BUNLARI YAPMAYIN!

Gece evde dolaşmayın

Diyelim ki hasbelkader böyle bir eve düştünüz, yaşıyorsunuz ama geceleri in cin top oynuyor evde resmen. Abi odanızda kalın, tuvaletiniz geldiyse tutun falan ama asla gece o evde dolaşmayın, kaparlar adamı.

Evdeki çocuklarda bir tuhaflık varsa çocukları çöpe atın

Şaka şaka çöpe atmayın da bir psikoloğa götürün veya tatile çıkın mesela. Çünkü evi mesken tutan varlıkların muhtemelen o ev dışında var olma şansı yoktur ve uzaklaştığınız anda çocuklarınız normale dönecektir (muhtemelen).

Tuhaf heykeller, eşyalar, hele hele oyuncak bebekler barındırmayın

Çünkü korkunçlar. Antika eşyalar niye hep korkunçtur, eski insanlar yaşarken kafayı yememiş mi bilmem ama siz de yemeyin lütfen. Gidin Ikea'dan sade mobilyalar alın, hem evin havası değişir hem de yapması zevkli. Bebek evidir, bez bebektir falan bunları ilk iş yok edin zaten.

Sesler duyuyorsanız n'olur kaynağına gitmeyin

Gitmeyin işte. Her neyse deyip uyumanıza bakın. Zira bu durumların %99'unda illa o köşeden, merdiven altından bir şey çıkar. Bırakın kalsın deliğinde, ki zaten ses duyuyorsanız niye hâlâ ordasınız, kaçsanıza!

EDİTÖRÜN NOTU: Korku dozajı biraz düşük kaçmış ama çok sağlam karakterleri ve dramasına da dibim düşmedi değil. ★★★★☆

○ **YARATICI:** Manny Coto ○ **OYUNCULAR:** Evan Whitten, John Slattery, Fernanda Andrade ○ **IMDB NOTU:** 6,9 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** FOX



NEXT

Yapay zekâ, yakın dönemde oyun ve dizilerde rağbet gören ve ciddiye alınması gereken bir konu. Next de, tam bu konuyu ele alıyor, hatta ilk bölümlerde yapay zekâyı başrole konumlandırıyor. Hikâyenin önemli bir sorunu, birkaç yıl önce benzer olayların Person of Interest'te daha yüksek dozda aksiyon-gerilim-entrika katılarak anlatılmış olması.

Next kontrolden çıkıp programcısına da karşı gelerek, kendisini sil baştan yazmak suretiyle ve her seferinde gelişerek insan aklının yetişmekte zorlanacağı yerlere ulaşmayı hedefleyen, oldukça güçlü bir yapay zekâyı konu alıyor. Günlük konularda bilgi almak için kullandığımız, yaşamımızı kolaylaştıran yapay zekânın kısa süre içinde nasıl bir tehdit haline gelebileceği işleniyor kurgunun merkezinde. Klişe sayılabilecek olaylar örgüsüne rağmen, merak duygusu canlı kalabiliyor izlerken. Oyunculuk, müzikler gibi teknik konuların ortalamanın üzerinde olduğu dizinin ilerleyen bölümlerinde yapay zekânın daha da güçlenmesini, giderek daha tehlikeli hale gelip programcı-tasarımcı-hacker gibi kendisine engel oluşturabilecek, deneyimli-eğitimli karakterleri tehdit edeceğini, tabii bu arada milyarder baş tasarımcının kızı ve özel ajanın oğlunun da sürekli tehlike atlatacağını tahmin edebiliriz. ■ **NOYAN**

EDİTÖRÜN NOTU: Takip edilenin bir yapay zekâ olduğu, aksiyon-polisiye-bilimkurgu karışımı temaları seven izleyiciye yönelik bir dizi.
★★★★☆

○ **YARATICI:** Kyoung-mi Lee ○ **OYUNCULAR:** Yu-mi Jung, Joo-Hyuk Nam, Teo-Yoo ○ **IMDB NOTU:** 6,4 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix

THE SCHOOL NURSE FILES

Kendince "pelte" dediği insanların duygularını temsil eden hayaletimsi varlıkları gören okul hemşiresi Eun Young tabii ki yaşamından pek de memnun değildir ama en azından bu gücünün vatana millete bir hayrı dokunması için bir lisede çalışmaktadır. Tabii ki bu lisenin de acayip bir sırrı vardır ve 1'er saatlik 6 bölüm boyunca düğüm ilmek ilmek çözülecektir.



Güney Kore'nin en ağlak dramalarında bile acayip acayip konular bulduğunu bilen ben bu sefer işin romantik dozunun geride tutulmasına çok sevindim. Özellikle başarılı efektlerle bize yansıtılan renkli hayaletler dünyası da taze bir soluk getirmiş türe. Oyuncuların hepsi güzel, yakışıklı ve sempatik, bunda da bir sorun yok ve dozajında kullanılan tuhaflık da diziye belli bir büyü katıyor. Ama uyarlandığı kaynak kitaptan birçok şeyin kesildiği ve daha fazlası olduğu da dizinin yer yer kopuk kalan olay akışından ve yetersiz açıklamalarından anlaşılıyor. Umarım devam sezonlarında bu durum toparlanır biraz daha, zira potansiyel yüksek.

Hafiften bir anime tadı olduğunu da belirtmek gerek bu ilginç dizide, boş zamanınızda Eti petibör (çifte kavrulmuş olan) ve çayla güzel gider. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Renkli ve tatlış jölelerin olduğu yarı korkunç, yarı komik, yarı romantik aromalar içeren tuhaf bir seri arayan varsa buldu demektir. Yani jöle kesilmesi benim için yeterliydi misal. ★★★☆☆

IMMANUEL TOLSTOYEVSKI

SAFSATALAR ANSİKLOPEDİSİ

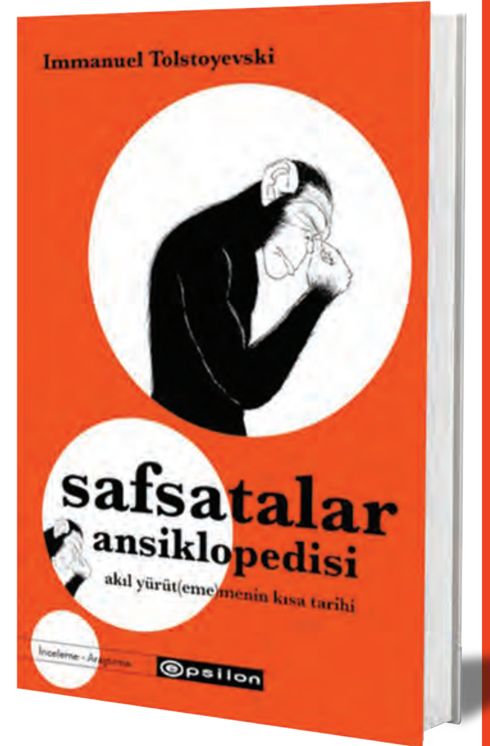
"Halk için, halka rağmen entellik!"

Önce Ekşi Sözlük'teki uzun mu uzun entry'leriyle, bir süredir de Fularsız Entellik isimli podcast programlarıyla felseféden psikolojiye, siyasetten evrime geniş bir alanda kulağımızın pasını silen Immanuel Tolstoyevski, uzun zamandır beklenen kitabını çıkardı.

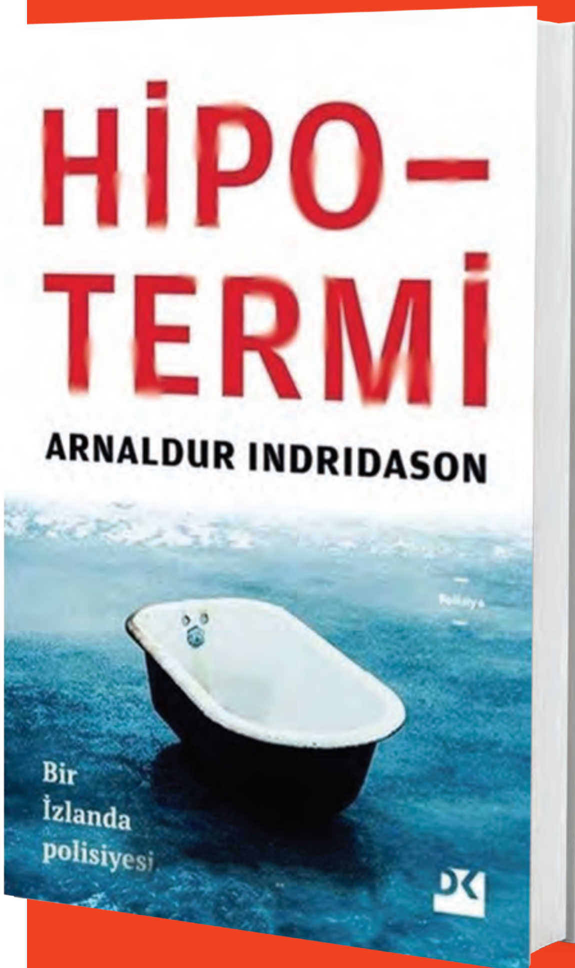
Temelde bir felsefe çalışması gibi görünse de Safsatalar Ansiklopedisi; hayatın her alanına değinen, sosyal bilimlerin tüm disiplinlerinden temel seviyede de olsa bir şeyler içeren dopdolu bir eser. Zaten kitabın ilk 200 sayfası; doğrudan okuyucuyu gerekli entelektüel seviyeye hazırlamak için oluşturulmuş bir giriş niteliğinde.

Kısa parçalardan oluşan 300 sayfalık ansiklopedi kısmıysa gündelik hayatta sürekli karşılaştığımız akıl yürütme hatalarına karşı büyük bir farkındalık kazandırıp, 2500 yıl önce Delfi Tapınağı'na kazınan o öğüdü takip etmemize yardımcı oluyor: "Kendini tanı".

Böylesine kaliteli bir içerik okuyucuyu yormayan, tıpkı bir Ekşi Sözlük entry'si gibi akıp giden yazım tarzıyla da birleşince ortaya muhteşem bir eser çıkmış. ■ MUTLU



EDİTÖRÜN NOTU: Yıllar süren temel eğitimde verilmesi gereken bakış açısını geç de olsa kazandırabilecek, dopdolu bir eser. ★★★★★



ARNALDUR INDRIDASON

HİPOTERMİ

Göller, kayıplar ve sorular

İzlanda değişik bir ülke. Avrupa ve Amerika kıtalarının ortalarında, Kuzey yarımkürenin kuzeyinde, yaz ve kış mevsimsel saat ve sıcaklık farkının çok yüksek olduğu, az nüfuslu, az yabancı göçmen barındıran, eğitim düzeyi, yabancı dil bilme oranı çok yüksek bir balıkçı adası. "Balıkçı" ifadesi şaka amaçlı tabii ki, volkanik dağlar ve göller adası daha doğrusu. Hipotermi, İzlanda'da geçiyor ve basit bir intihar vakası gibi görünen ve adli dosyası tereddütsüz kapatılan bir olayı büyük bir ısrarla soruşturmaya devam eden detektif Erlendur'u başrole yerleştiriyor. Ölümden sonra yaşam var mı, ruhların yolculuğu nasıl olur gibi insanlığın aydınlatamadığı gizemli konuları, Erlendur'un duyguları körelmeye yüz tutmuş karakteri ve genç yetişkin oğlu, kızı aracılığıyla dağıtıyor 300 sayfalık, rahat okunan sayfaların arasına. İzlanda'ya hiç gitmediğim için hiçbirisi hakkında bilgim olmayan onlarca farklı yerleşim birimi ismine yabancı kalmam haricinde, ilgiyle okuyup beğendiğim bir polisiye oldu Hipotermi. ■ NOYAN



EDİTÖRÜN NOTU: Bize göre değişik bir ortamda geçen ve değişik bir konuyu işleyen, bir iki açık noktası kalsa da, ilginç bir polisiye. ★★★★☆



ÖMER AKDAĞ

MY YOUTH ROMANTIC COMEDY IS WRONG AS I EXPECTED

"Gençlik bir yalandır, kötülüktür."

Pekâlâ arkadaşlar, bu, bu köşeye yazdığım en zor yazılardan biri olacak. Çok dağıtırsam, hiçbir şey anlatamazsam diye baştan özür dilerim.

Herhalde gerçekte yaşayamadığın şeyleri kafada başka bir gerçekliğe addetmeden falan kaynaklı olsa gerek, romantik animelere, özellikle romantik komedi olanlara bir zaafım var. En kötülerini bile bir şekilde severim. Kısaltması Oregairu olan bu animeyse, objektif olarak, bu türün en başarılılarından biri ama bir yanım seriyi çok, ama gerçekten çok severken bir yanım da bir türlü sevemiyor.

Oregairu basit bir seri değil. Basit olmak romantik komediler için bir eksi değil aslında, hatta artı bile olabilir, naif hissettirir. Favori romantik komedim Orange Road mesela, dibine kadar basittir ve belki de bu yüzden bu kadar güzeldir. Veya Lovely Complex, Love is War gibi seriler onları ilginç kılan temalara sahip olsalar da, komplike değillerdir o kadar. Oregairu'nun da karakterlerin senin benim gibi olduğunu hissettiren "basit" anları bolca var. Karakterlerin laf sokuşmalarının hastasıyım mesela, çok az animede bu kadar eğlenceli ve zekice laf sokuşma görebilirsiniz. Özellikle ilk sezon bunlarla dolu. Seviyorum.

Karakterlerin kendilerini tanıma, diğer karakterlere olan duygularını tanımlama gibi konulara eğildiğindeyse Oregairu... zorluyor. Hem kendini hem izleyiciyi zorluyor. Bu çoğu zaman iyi bir şey aslında ve Oregairu da bu işi çoğu zaman iyi yapıyor. Gerçekçi değil yalnız, onu bir açıklığa kavuşturayım. Bırakın lise çağındaki gençleri, benim tanıdığım genç-yaşlı hiç kimse (ben de dâhil) durup dururken kendileri ve duyguları hakkında bu kadar komplike analizler yapamaz. Bu kendi başına bir sorun değil, gerçekçi olmak zorunda değil elbette hiçbir yapımdaki karakterlerin öz değerlendirmeleri, iyi yapıldığında eşsiz bir tecrübedir bu tip yapımlar (bkz. tüm zamanların favori animem Honey & Clover). Oregairu'nun sorunu, ki "sorun" kelimesini kullanırken yanlış yaptığımı hissediyorum, az sonra değineceğim, bazen, ki "bazen" derken yaklaşık %30'undan bahsediyorum, diğer kısımlar mükemmel, bazen kendini fazla kasıyor. Basit bir şekilde resmedilebilecek bir şeyi gereksiz (?) derecede komplike ve muğlak bir şekilde ele alıyor, İngilizcede "pretentious" denen, "olmadığı bir şey gibi görünmeye çalışma" olayına giriyor. Birçok sahnede, diyalogda, karakterlerle empati kurmakta çok zorlandım ki tanıdığım, sevdiğim karakterler bunlar aslında. Onları, neler hissettiklerini, neyi neden yaptıklarını anlayamadığım oldu.

Ve işin acı tarafı aslında Oregairu'yu "çok abartmışsın, daha düz anlatabilirdin" diye suçlamak kolay ama aslında suçun çoğunlukla (tamamen değil, çoğunlukla) Oregairu'da olmadığının farkındayım. Bu bir kez dümdüz izleyip tamamen anlayabileceğiniz bir seri değil. Oregairu'yu çok çok sevmedim ama başka bir seriyi değil, Oregairu'yu tekrar izlemek istiyorum. Tekrar izlemem gerektiğini, bunu hak ettiğini hissettiriyor. Anladığım kısmını çok sevdiğim, anlamadığım zaman da çok oldu ve o zamanlarda öfkelendim, ve bu öfkemde de çoğunlukla haklıydım ama bu sıradan bir anime değil, bunu derken de haklıyım. Tekrar, ve belki sonrasında tekrar izleyince ancak tam anlamıyla empati kurabileceğim Oregairu'nun karakterleriyle ve bu anime bu emeği hak ediyor.

MY YOUTH ROMANTIC COMEDY IS WRONG AS I EXPECTED



YENİ ANİMELER

Şuradan buradan birkaç duyuru önce: Wonder Egg Priority, Tsukimichi, Shadows House, A Romantic Comedy Where the Childhood Friend Absolutely Will Not Lose, Science Fell in Love So I Tried to Prove It (2. sezon), Kaguya-sama: Love is War (3. sezon ve Ova), Tsurune (film).

Netflix her biri gayet ilgi çekici duran 4 yeni anime duyurdu: Pacific Rim: The Black, Way of the Househusband, High-Rise Invasion, Thermae Romae. Ayrıca Great Pretender'ın 2. sezonunu da 25 Kasım'da yayınlayacaklar.

Dropkick My Devil'ın üçüncü sezonunun kitle fonlaması başarıyla sonuçlandı. Hedef 2022'ymiş.

Clamp'ın 90'larda çıkan ve ufak tefek anime ve live-action uyarlamalarına sahip Tokyo Babylon mangası vardır, bugün bile bayağı popülerdir. Nihayet anime serisine kavuşuyor.

Ülkelerin insanlaştırıldığı, İtalya'nın başrolde olduğu acayip komedi serisi Hetalia'yı özlediniz mi? Yenisi geliyor: Hetalia World Stars.

Muv-Luv: Alternative'in animesinin 2021'de başlayacağı kesinleşti. Tekrar tekrar söylüyorum, bu animeye özellikle dikkat.



RAHAT UYU MATSUMOTO

Benim için tarif edemeyeceğim kadar önemli bir yeri olan, âşık olduğum anime Kimagure Orange Road'un uyarlandığı manganın mangakası Izumi Matsumoto'yu kaybettik. 20 yılı aşkın süredir beyin sıvılarıyla ve omuriliğiyle ilgili ciddi sıkıntılar yaşıyordu, çok kötü ve uzun bir süreçten geçti. "Öldü de kurtuldu" diye çirkin bir laf vardır ya yani, aslında uyuyor Matsumoto'nun durumuna maalesef. Dünyanın en sevecen, en güler yüzlü insanlarındandı Matsumoto, kötü şeyler iyi insanların başına çok geliyor maalesef. Orange Road için, o unutulmaz anlar, anılar için sonsuz teşekkürler üstat. Unutulmayacaksın. Bana da Orange Road'u onuncu kez baştan izlemek düşer.

KISA KISA

Yayınlarında Tayvan'ın Çin'den ayrı bir ülke olduğunu ima eden iki sanal Youtuber Akai Haato ve Kiryu Coco, 3 haftalığına Youtube'dan banlandı. Ya şu Çin artık gelip Oyungezer'i de alsa da rahatlasak ya, para için prensiplerimi satıp "Çin elindeki parasal gücü kullanarak her önüne gelen yere sansür uyguluyor" falan demekten vazgeçebilirim, noprb.

Re:Zero'nun 37. bölümünde Echidna 2 dakikalık epik bir konuşma yapıyor. Seslendirmen Maaya Sakomoto konuşmayı tek seferde seslendirmiş ve bu ilk denemesi direkt onay almış. Yetenekli abladır, kendisini hep sevmişimdir.

Geçtiğimiz yıl (sadece geçtiğimiz yıl) Netflix'te en çok aratılan animelere dair bir infografik paylaşıldı. 7 Deadly Sins ilk sıradayken, onu Beastars ve Blame izlemiş. Ülke ülke göz atmak isterseniz: **tinyurl.com/ogz-157-netflix-anime**

NisiOisin (Monogatari'lerden tanıyorsunuz) yeni bir roman çıkardı, konusu çok garip geldiği için paylaşayım dedim: Beş hamile kadın arasındaki battle royale. Kazanan çocuğunu güvenli bir şekilde doğuracak ve çocuğun geleceği garanti altına alınacak.

Bir ekran görüntüsünden yola çıkılarak Evangelion'ın son filminin 6 saat olacağıyla ilgili bir söylenti yayıldı ve yapımcılar öyle olmayacağını açıklama ihtiyacı hissetti. Hayır demezdim tabii şahsen 6 saat Eva'ya :)

Wandering Witch kitaplarının yazarı Jougi Shiraishi, animeyi yapanlardan "panty shot" eklememeleri için özellikle rica etmiş. Gerekli gereksiz bir sürü animede oluyor zaten, çok da iyi etmiş, öyle bir seri değil Wandering Witch.

Demon Slayer'ın filmi Japonya'da en iyi açılış yapan film oldu. Bir de Tanjiro'nun kılıcının replikası satışa çıktı. Getirtmeye kalkmayın tabii, başınız gümrükle belaya girmesin: **tinyurl.com/ogz-157-tanjiro**

İngiliz medyası The Guardian, animelerdeki siyahi karakterlerin ne kadar yanlış resmedildiğini anlattığı bir video yayınladı. Hani söyledikleri mantıklı şeyler de yok değil (beyaz karakterlerin cosplay'ini yapan siyahileri dışlayanlardan bahsetmeleri gibi) ama başta çok ayrımcı olması sebebiyle de bol bol dalga malzemesi oldu: **tinyurl.com/ogz-157-guardian**

Danmachi'nin yazarı yine orta çağ fantezisi türünde yeni bir mangaya başlıyor, adı The Wistoria of Staves and Swords.

Netflix bazı önemli stüdyolarla daha partnerlik anlaşması yaptığını duyurdu. Bu stüdyolar: NAZ, Science Saru, MAPPA, Studio Mir.

20 Ekim garip bir şekilde Fate/Stay Night'ın başkarakteri Shiro'nun günü oldu. Geçen yıl Twitter'daki rastgele bir muhabbet sonucu insanlar profil resimlerine Shiro koyup Unlimited Blade Works chant'ını paylaşmaya başlamışlardı, bu yıl bu akım daha da büyüdü.

GÜZ SEZONU ANİMELERİ

ÖMER AKDAĞ

Higurashi, Yashahime ve Ikebukuro West Gate Park'la 2000'lere selam çakan bir sezondayız. Onlar dışında güzel devam serilerimiz de var güzel yeni serilimiz de. Özellikle Jujutsu Kaisen ve The Day I Became a God bayağı iyi yerlere gelecek gibi. İyi sezon, şikâyetim bulunmamaktadır.





JUJUTSU KAISEN

Bazı sezonlarda bir anime beklenmedik bir şekilde popüler olur ya, Jujutsu Kaisen de bu sezonun en çok izleyici çeken serisi. İyi de anime hani, popülerliğini hak ediyor. İblislerle savaşma gücünü kazanan kafası fazlasıyla rahat elemanımız tuhaf tuhaf karakterlerin olduğu iblis savaşçıları okuluna yazılıp takım arkadaşlarıyla oraya buraya musallat olmuş iblislerle savaşıp paşa iblise ulaşmaya çalışıyor. Kaliteli shounen, kesinlikle izlemeye değer.

THE IRREGULAR AT MAGIC HIGH SCHOOL: VISITOR ARC



Bir ara o kadar çok "içinde büyü olan modern fantezi" animesi çıkmıştı ki illallah gelmişti. Adını uzun uzun yazmaya üşendiğim bu seri o fabrikasyon serilerden sıyrılıp kendini kabul ettirmeyi başarmıştı. Aşırı karizmatik başkarakterinin bunda payı büyük. Biraz gecikmeli gelen bu devam serisi de kaliteyi sürdürüyor. Hayatınızda izlediğiniz en iyi anime falan olmaz ama bir şekilde sürüklemeyi başarıyor.

TONIKAKU KAWAII



Tatlı ve ilginç bir seri. Biraz keko olsa da her şeyde en iyi olmayı kafasına takmış ve derslerinde merslerinde acayip iyi durumda olan elemanımız bir gün bir kızla karşılaşır, kız bunun hayatını kurtarır, eleman kıza ilk görüşte âşık olur, kız da elemana "e o zaman evlenelim" der, evlenirler. "Sudden girlfriend appearance" diye bir kavram vardır ya, bu da "sudden wife appearance" bir nevi.

HIGURASHI: WHEN THEY CRY-GOU

Görsel romandan anime uyarlaması yapmak romandan film veya dizi uyarlaması yapmak gibi. Zor. Bu işin altından başarıyla kalkan kaliteli uyarlamalar var Clannad, Steins;Gate gibi. Higurashi de tıpkı bu ismini andıklarım gibi görsel romanların en iyi örneklerinden sayılır ama animesi onlarınki kadar görsel romanın hakkını veremiyor. Kötü değil de ne bileyim, yanlış sahneleri dışarıda bırakmışlar, yanlış tercihlerde bulunmuşlar gibi biraz. Animasyon kalitesi de çok iyi değil. Animesini izlemektense görsel romanını okuyun diyeceklerimden yani. Bu arada eski bir animesi daha var Higurashi'nin, çok güzel derler ama onu izlemedim, bir karşılaştırma yapamayacağım.





IKEBUKURO WEST GATE PARK

Bir manga uyarlaması. Aynı isimde bir dizisi vardı eskiden, bayağı tutmuştu ama izlememiştim. Güzel derler. Bu anime de fena değil, Ikebukuro'da suç örgütlerini hedefleyen "iyi" bir suç örgütü etrafında dolanan hikâyesi de karakterleri de çekici. Durarara'yı anımsatıyor ama onun kadar da süpersonik sayılmaz. Muhtemelen dizisi daha iyidir.



THE DAY I BECAME A GOD

Kızın biri elemanımızın karşısına çıkıveriyor ve "ben Odin'im, 30 gün sonra dünyanın sonu gelecek, ben de bu sürede seninle takılacağım" diyor. Hani şu cümle animeyi izleyesinizi getirmediyse ben de bir şey bilmiyorum :) Eğlenceli gayet. Ama yapımcılarını tanıyorsam da bu iş eğlencelik olarak kalmaz (bkz. Angel Beats).

AKUDAMA DRIVE



Akudama denen çok acayip güçlü ve yetenekli suçlular var, bizim gariban kızımız da öldürülmemek için Akudama'ymış gibi yapıyor, onlardan biri haline geliveriyor. Güzel aksiyonu var serinin, karakterler de ilgi çekici ama genel olarak çok aşmış bir şey beklemeyin. Şöyle hızlı, sert bir şeyler izleyeyim arada diyenler için.

HAIKYUU: TO THE TOP 2



Spor animelerini severim ve Haikyuu acayip gazıyla, acayip sevilesi karakterleriyle son on yıldaki bir numaralı spor animem oldu (çok çok farklı kafadaki Chihayafuru'yu ve Ping Pong'u saymazsanız). Hani voleybol ne kadar heyecanlı olabilir ki diyenlerdenseniz (ben öyleydim) çok yanılgıya düşersiniz. Bangır bangır bir seri Haikyuu. Gaz demiş miydim?

MORIARTY THE PATRIOT

Sherlock dizisindeki Moriarty inanılmaz bir karakter değil miydi? Orijinal romanları bilmem ama dizideki Moriarty benim gördüğüm en başarılı "villain"lardan biridir, ki bunu öylesine söylemediğimi diziyi izleyenler gözlerini kapayıp başlarını evet anlamında sallayarak onaylamışlardır şu an. Bu animenin o karakterin hakkını vermesini beklemiyordum, kısmen de haklı çıktım ama anime beni biraz olsun şaşırttı diyebilirim. "Suç danışmanı" Moriarty'nin zekâsını ve anti-kahramanlığını nispeten başarılı yansıtıyor.



DANMACHI S3

Neden bu kadar popüler olduğunu (ve kendimin de neden izlemeye devam ettiğimi) anlamadığım serilerden. Yani güzel, orta çağ RYO atmosferi, mal başkarakter, etrafında dolanan kızlar falan filan ama hani eğlencelik bir şeyden fazlasını da beklemeyin.

YASHAHIME: PRINCESS HALF-DEMON

2000'lerin shounen efsanesi InuYasha'nın kızlarını başrole koyan bir devam serisi. Ben ne InuYasha'yı ne de bu seriyi izledim, bir şey diyemeyeceğim o yüzden. Notları InuYasha kadar yüksek değil ama düşük de değil. Muhtemelen eskileri izlemiş olanlar için keyifli olacaktır.





KİM NEYLE NEYİ KAZANDI?

2020 NOBEL ÖDÜLLERİ

GÜLHİS CANPOLAT

2020 Nobel Ödülleri'nin kazananları Ekim ayı içerisinde açıklandı ama bu kazananların kim olduklarına ve neden kazandıklarına gelmeden önce Nobel Ödülleri hakkında biraz bilgi vermek abes kaçmayacaktır.

Nobel Ödülleri'nin kazananları Nobel Komitesi tarafından, ödülün alanında ileri gelen kişi ve kurumların tavsiyeleriyle seçilir evet fakat adayları onlar seçmezler. Her yıl Eylül ayında aday formları belli başlı kişi, kuruluş ve devletlere gönderilir. Adaylar bu formlar aracılığıyla toplandıktan sonra çalışmaları, incelemeleri için aynı alanda önde gelen kişi ve kuruluşlara gönderilir. Buradan gelen bilgiler doğrultusunda Nobel Komitesi kazananları oy çoğunluğuyla belirler.

Ödül seremonisi, yemekli kutlama, konuşmalar falan hep bundan sonra oluyor. Kazananların konuşmalarını yapmak için ödülü aldıktan sonra 6 ay süreleri var. Fizik, Kimya, Tıp, Edebiyat ve Ekonomi ödülleri Stockholm'de, Barış ödülüyse Oslo'da takdim edilir. Ödül? Nobel madalyası, diploması ve bir miktar para.

2020 Kazananları

• **TIP ALANINDA:** Harvey J. Alter, Michael Houghton ve Charles M. Rice; Hepatit C virüsünün keşfi.

Tıp ödülü, yaptıkları çalışmalar ve keşiflerle Hepatit C virüsünün keşfine en çok katkısı bulunan üç bilimciye bölüştürüldü. Bu keşif öncesinde Hepatit C'nin sebep olduğu hastalık "A ya da B tipi olmayan Hepatit" şeklinde adlandırılıyordu. Virüsün keşfi, olası anti-viral çalışmaların da başlayabilmesini sağladı.

• **FİZİK ALANINDA:** Yarısı: Roger Penrose; karadelik oluşumlarının genel görelilik teorisinin direkt bir sonucu olduğunun kanıtlanması. Yarısı: Reinhard Genzel ve Andrea Ghez; galaksimizin ortasında bir süper kütleli kompakt cisimin keşfi.

Fizik ödülü, bir teorik ve bir pratik keşif için ikiye bölündü. Einstein, genel görelilik teorisini oluşturmasına rağmen karadeliklerin varlığına inanmıyordu. Einstein'ın ölümünden 10 yıl kadar sonra, Penrose karadeliklerin gerçekten oluşabileceğini ve özelliklerini detaylı bir şekilde kaleme aldı.

Genzel ve Ghez'in çalışmasıyla sadece buldukları kompakt objeyle değil, geliştirdikleri yöntemlerle de bilime katkı sağlıyor. Gaz bulutlarının içinden gözlem yapmayı, Dünya'nın atmosferinin sebep olduğu sapmaları bertaraf etmeyi sağlayan yeni teknikler geliştirdiler.

• **KİMYA ALANINDA:** Emmanuelle Charpentier ve Jennifer A. Doudna: Genetik makası. Yeni bir genom editleme yolunun keşfi.

CRISPR/Cas9 genetik makası, bir çeşit kimyasal formül. Ve öyle ki, bu formül kontrol edilerek DNA'nın herhangi bir noktadan kesilebilmesini sağlıyor. Bir kere kesildiğindeyse başka bir şekilde birleştirebilmek çok daha kolay bir süreç

• **EDEBİYAT ALANINDA:** Louise Glück

Edebiyat alanında bir kazananın neden kazandığını yazmak çok daha zor. Çünkü edebiyat ödülü tek bir çalışmaya değil, ömür boyu yapılan toplu çalışmalara veriliyor. Glück Amerikalı bir şair. İçsel travmalar, yalnızlık, tutku ve mitleri ele alan şiirleri ona daha birçok başka ödül kazandırmış. Okuyacak çok kitap ve çok az zaman var, fakat kendisini tanımayanlar için de bir vesile olabilir Nobel Ödülü.

• **BARIŞ ALANINDA:** Dünya Gıda Programı (WFP)

Dünyadaki en büyük gıda yardımı programı olan WFP, özellikle Koronavirüs salgını devam ederken yaptıkları yardımlar ve dünyadaki gıda eşitsizliğine dikkat çekmek için yaptıkları çalışmalarla bu ödüle layık görüldü.

• **EKONOMİ ALANINDA:** Paul R. Milgrom ve Robert B. Wilson; müzayede teorisine katkıları ve yeni müzayede formatları geliştirmeleri.

Milgrom ve Wilson, klasik yollarla satması zor olan şeylerin (örneğin; radyo frekansları) hem alıcı hem satıcı tarafından kârlı el değiştirebilmesini sağlayan satış yolları geliştirdiler. Aynı zamanda Kazananın Laneti, fazla ödeyip yine de kaybetme, ve bunun engellenmesi üzerine de çalışmaları oldu.

Nihayet füzyon enerjisine kavuşuyor muyuz?

2020 yılında yapılan hesaplardan pek hayır gelmez ama...

SPARC kompakt füzyon reaktörlerinin çalışacağını iddia eden bir grup araştırmacı yayınlarıyla bu önemli tezlerinin en azından teorik açıdan doğrulunu iddia ediyorlar. 12 farklı enstitüden 47 araştırmacının imzası olan belgelere göre üstünde durdukları nokta planlama sürecinde herhangi bir sorunla karşılaşmamış olmaları. Takımın yaptığı hesaplamalara göre harcanan enerjinin iki katını oluşturabileceği söylenen SPARC, bunu gerçekleştirdiğinde bilim açısından çok önemli bir başarıya ulaşmış olacak. Üstelik bunu, diğer araştırmacıların yaptıklarından daha küçük boyutlarda planlamaları da önemli bir ayrıntı.



Hidrojen izotoplarını birleştirerek helyum oluşturan füzyon reaktörleri dışarıdan başka bir girdiye gerek duymuyorlar. Ayrıca tepkimenin yapısı gereği, günümüz nükleer enerji teknolojilerinin aksine gerektiğinde işlemin durdurularak kontrol altına alınma olasılığı sayesinde yeni bir Çernobil ya da Fukuşima felaketlerinin tekrarlanmaması demek.

Reaktörün yapımının 3-4 yıl içinde bitmesi planlandıktan sonra araştırmalarına devam edecek olan grup 2035 yılında düzenli olarak elektrik üretmeye başlamak istiyor. Son zamanlarda dünyada yaşanan olayları düşündüğümüzde araştırmacıların sadece elektrik üretmekle kalmayıp hepimizi birer Iron Man yapmalarını dört gözle bekliyoruz! ■ ARES



Tekrar eden evrenler

Büyük Patlama ilk Büyük Patlama olmayabilir!

Matematiksel fizikçi Sir Roger Penrose, Büyük Patlama'nın belki de ilk olmadığını, ardı sıra oluşan ve yok olan evrenlerden birinde yaşadığımızı öne sürüyor. Kara delikler üzerine yaptığı çalışmalar sayesinde 2020 yılında Nobel Fizik Ödülü'nü alan bilim insanının söyledikleri bu konu hakkında akademik bilgiye sahip olmayan kişilerin kulağına da gayet mantıklı geliyor değil mi?

Teorisini Hawking radyasyonu ve buharlaşmasına dayandıran Penrose, kozmik mikrodalga arka plan ışıması verileri sayesinde böyle bir çıkarım yaptığını belirtiyor. Evrenin sadece 300 bin yaşında olduğu zamandan kalan ışımaların, Büyük Patlama öncesindeki evrende hayatlarını tamamlamış ve içinde bulunduğumuz evrende karadelik formuna dönüşen gezegenlerden kaynaklandığı bilgisi teorisinin en önemli noktası.

Biraz önce okuduklarının çok güzel şeyler olduğunu düşünen ve Vikipedi dışında daha güçlü bir kaynaktan bilgi edinmek isteyenlere Coursera'da yer alan, Tokyo Üniversitesi tarafından yayınlanan "From the Big Bang to Dark Energy" dersini önerebilirim. Sayemizde içinde yaşadığımız gezegenin yok olma tehlikesiyle karşı karşıya kaldığı evrenimiz acaba kaçıncı Büyük Patlama sonrası oluştu? Peki ilk Büyük Patlama'nın öncesi? ■ ARES

ViDEO Haberler



→ Gerçeğinden ayıramayacağınız robot yunuslar: tinyurl.com/ogz-157-yunus



→ Yakından süpernova görelim kardeş diyenlere NASA'dan amme hizmeti! tinyurl.com/ogz-157-supernova



→ "Vop vop" diye ses çıkarmasa da şu an ışın kılıcına en yakın şeyi yaptılar: tinyurl.com/ogz-157-lightsaber



Facebook'un anti çıplaklık filtreleri sapıtınca soğanlar bile ahlakımızı bozar olmuş!



Yetim gezegen keşfedildi

Rastgele dolaşan gezegen de, bilemedim…

Gece gökyüzünde beyaz nokta olarak gördüğümüz gezegenlerin yanında görmediğimiz çok daha fazlası olduğu sürece yeni gezegen keşiflerine dair haberleri duymaya devam edeceğiz. Bu keşfi ilginç kılan noktaysa, keşfedilen gezegenin herhangi bir yıldızı bile olmadan, evrende tek başına ve rastgele dolaşması. Yaklaşık olarak Dünya büyüklüğünde olan bu gezegenin evrendeki hareketi anlık etkileşimler sayesinde belirleniyor.

Hepimizin çevresinde bulunan, o ismini vermek istemediğimiz arkadaşımıza benzer tavırlarıyla dikkat çeken bu tarz gezegenlere yetim gezegen deniyor. Bilinen bir yıldızın önünden geçerken yıldızdan gözlemlenen ışığı etkilemesi temeline dayanarak, detaylı bir araştırmanın sonucunda keşfediliyorlar. Normal gezegen şeklinde oluştuğu ve başka bir cisimle çarpıştıktan sonra uzaya savrulduğuna inanılan yetim gezegenler umarım Dünya'mızın uzaklarında gezinmeye devam ederler. ■ ARES

%100 temiz enerji

İngiltere Dünya'yı kurtarmakta örnek olacak gibi

Günümüz teknolojisinin nimetlerinden yararlanarak %100 temiz enerji hedefini oluşturmakta geç kalındı. Kaybettiğimiz her dakikanın Dünya'mızın geleceği için bu denli önemli olduğu zamanda böyle haberler gördüğümüzde seviniyoruz. İngiltere Başbakanı Boris Johnson'ın açıklamasına göre 2030 yılında ülkenin her evine ulaşan enerji rüzgâr enerjisinden sağlanacak.

2015 Paris Anlaşması doğrultusunda şimdiye kadar atılacak en büyük adım olarak nitelendirilen bu hedef içinse büyük bir yatırım ve hazırlık gerekiyor. 207 milyon dolar yatırımın sadece yeni rüzgâr tribünü üretimine ayrılacağı açıklandı. Bağımsız araştırma firması Aurora Energy tarafından yapılan araştırmaya göre toplamda 65 milyar dolar bütçeye gerek duyulduğu öngörülüyor. Rapordaki önümüzdeki 10 yıl boyunca her hafta için bir adet rüzgâr tribünü yerleştirilirse hedefin ulaşacağı bilgisine göre İngiltere'yi zorlu bir süreç bekliyor. Ayrıca, sadece elektrikli arabaların kullanılması gibi çeşitli radikal kararların da açıklanacağı söylentileri İngiltere'nin bu konuda ne kadar ciddi olduğunu gösteriyor. ■ ARES



OSIRIS-REx örnekleri topladı

Görevinin en önemli aşamasını ufak bir sorunla atlattı

2016 yılında Dünya'dan yaklaşık 320 milyon km uzakta bulunan Bennu isimli asteroid hakkında bilgi edinme göreviyle fırlatılan OSIRIS-REx, 2018 yılından itibaren asteroid çevresinde hareket ederek çeşitli bilgiler topluyordu. 2 yıllık haritalama ve bilgi edinme görevinden sonra geçtiğimiz ay içerisinde asteroidden parça almaya çalışacağı açıklanmıştı.

Yayınladıkları kısa videoda, kolun yüzeye dokunuşu gösterdiler ve beklenenin de üzerinde 400g parçacık toplandığı belirtildi. Son yapılan açıklamaya göreyse tahminlerinden fazla başarılı olup da fazla miktarda numune toplanmasının yarattığı sorunla uğraşıyorlar. Kapı sıkışmasına yol açan fazla miktarda parçacık sızıntı nedeniyle azalıyor.

Amaç, olabildiğince az miktarda kayıpla OSIRIS-REx'in Dünya'ya ulaşması. 2023 yılında gözlemlenebilecek örnekler sayesinde 4,5 milyar yıl öncesinde Güneş Sistemi'nin başlangıcına ışık tutulacak. ■ ARES



Covid 19 dünya çapında karbon emisyonlarını düşürmüş

Eve kapanmanın faydaları

Maalesef içimden bir ses bu sayfalarda daha çok korona muhabbeti yapacağız diyor sevgili Oyungezerler. Zira büyük bir çoğunluk hem ülkemizde hem de dünyanın farklı yerlerinde ilk aylar gayet dikkatliyken, zaman geçtikçe iyice gevşedi maalesef ve hastalık tüm hızıyla yayılmaya devam ediyor. Ama işte o ilk dikkatli olduğumuz zaman dilimi var ya, hah işte tam o sıralar üzerinde yaşadığımız gezegen için gayet hayırlı bir iş yapmışız farkında olmadan: Geçen ay yapılan bir araştırmaya göre, 2020'nin ilk 6 ayında karbon emisyonları, tüm dünyada uzun süredir hiç olmadığı kadar düşmüş. Geçen sene aynı dönemde %8,8 daha fazla karbon salınımı yapmışız. Bu muydu lan dediğinizi duyar gibiyim ama söz konusu yüzde, 1551 milyon tona denk geliyor!

Tabii araştırmayı yapan bilim insanları eve kapanalım da hiçbir şey yapmayalım, bu sayede de dünyamız daha yaşanabilir bir yer olsun demiyorlar. Aksine gayet de haklı şekilde "eve tıkılmadan da emisyonu azaltmanın bir yolunu bulmalıyız" modundalar. Kısmet... ■ İHSAN A.



Simülasyonda olma ihtimalimiz fifti fifti

Seçilmiş kişi hangimiz?

Oxford'lu filozof Nick Bostrom abimizin 2003'te yazdığı bir makalede simülasyon ihtimali hakkında üç tane önerme vardı: Ya gelişmiş uygarlıklar kendi simülasyonlarını geliştiremeden soyları tükeniyor, ya böyle bir şeye ihtiyaç duymuyorlar ya da hakikaten bir simülasyonun içinde yaşıyoruz. Şimdi de Columbia Üniversitesinden astronom David Kipping çıkıp bu önermeleri ikiye indirerek ya yaşıyoruz ya yaşamıyoruz işte, ilk iki önerme aynı sonucu veriyorsa durum budur diyerek tartışmayı başka bir noktaya taşımış.

İşleri daha eğlenceli yapan bir başka husus da Kipping'in bir gün kendi simülasyonumuzu geliştirmemiz durumunda, aslında bizim de bir simülasyon ürünü olacağımızın kanıtlanacağını düşünüyor olması. Çünkü böyle olduğunda aslında "bir tek simülasyon gerçektir" önermesi kalıyor geriye. O zamana kadar beyaz tavşanı takip edip şansınızı denemenin bir mahsuru yok sanırım :D ■ İHSAN A.





Çöpçüler Kralı vs. Astronot Fehmi

Yörüngeyi, affedersiniz de dışkı götürüyor

Bu çöp konusu, yakın zamandaki pek çok bilimkurgu filminde dile getirildi (Ad Astra'ydı mesela). Gitgide bu kafaya daha da yaklaşıyoruz. Mesela sırf bu sene Uluslararası Uzay Üssü, çerçöpe çarpmayayım diye üçüncü kere itki sistemini çalıştırmış. Bir de olayı o kadar salmışız ki gene geçen ayki bir araştırmaya göre bu çöplerin %75'i kataloglandırılmamış bile. Tam bir saldım uzaya, Mevla'm kayıra durumu yani.

Yani düşününce trajikomik. Daha dünyada çöpümüzü ayrıştırmaktan aciziz, bu halimizle uzaya falan çıkmaya kalkınca bu kadar oluyor işte, orayı da dışkı ediyoruz. Eğer bir gün uzaylılarla tanışır ve böyle daha üst seviye bir ortaklığın parçası olursak, "coğrafya kader" mottosunun yerini "güneş sistemi kaderdir" falan alacak herhalde. Mesela bilmem kaç ışık yılı uzaklıktaki gezegende doğmuş uzaylı bir akran rahat rahat astronot olacak, çıkıp gezegeninin yörüngesinde gönlünce bilimsel çalışma yapacak, bizim gariban dünyalı bilim yapayım derken kör bir uydu parçasının hedefi olacak falan... ■ İHSAN A.



NASA 80'ler diskolarını aratmayan uzay resimleri paylaşmış...



POCO X3 NFC

Xiaomi, X3 ile amiralleri vuruyor

Paranın kıymeti arttıkça, telefon alırken sorulanlar da artıyor. Hangi özellikler "tam bir oyuncu telefonu" dedirtir? Mobil oyundan zevk almak için telefona illa on bin lira bayılmak gerekir mi? Ucuz bir şey alsak iki sene sonra şişer mi? Sırf geri kafalılıktan mobil oyunlara "tükaka" diyen bir konsol oyuncusuyum, yanlış mı yapıyorum (net hedefli taşlama)?

Dünya üzerinde iki milyar insan telefon seçerken, oyun konsollarını da seçmiş oluyor ve bunların çoğu için oyun oynanan tek cihaz bu. Bilgisayarlar nasıl çoğunlukla oyuncuları hedefliyorsa, telefonlar da hızla bu yöne doğru kayıyor. Eğer çok şahane fotoğraflar çekme derdiniz yoksa, bir telefonun "oyun özellikleri" dışında neyine bakarsınız ki? Eğer fotoğraf makinası veya oyun konsolu değilse sizin için telefon, gidin en ucuz telefonu alın, neyiniz eksik kalır? Ama ne bu "oyun özellikleri"?

POCO X3'ü incelerken hep bunu düşündüm. Çünkü fiyatı on bini geçen amiral gemisi telefonları hep konuşuyoruz, ama 3.500TL gibi gayet alınabilir fiyata, POCO X3 oyuncuların işine yarayacak daha fazla özellik vaat ediyor. Mesela 5.160mAh'lik devasa pil ve bunu besleyen 33W'lık hızlı şarj adaptörü. POCO X3, piyasadaki sıradan telefonlara göre oyun sürenizi iki misline çıkarıyor. Bir oyuncu için daha önemli bir özellik düşünemiyorum, eğer oyun oynayacağım diye telefonun kablosunu sökemiyorsanız, mobil olmasının ne anlamı kaldı? Bu arada Apple'ın 459TL'ye sattığı şarj cihazının, POCO X3'de kutudan çıktığını unutmayalım.

Oyun için ekran

Oyun oynayacaksanız bakacağımız diğer bir özellikse ekran. Artık bütün telefonlar en az FULL HD çözünürlükle geliyor ve daha fazla pikselin fark yaratamayacağı da ortada. Ama yüksek tazeleme hızı, özellikle hızlı oyunlarda, hele ki FPS'lerde büyük fark yaratıyor. POCO X3'ün 120Hz'lik tazeleme hızı, amiral gemisi gördüğümüz kimi telefonlarda halen yok. Daha da ilginci, POCO'nun dokunmatik ekranı 240Hz'lik dokunma tazelemesine sahip. Bu da ekranın parmaklarınızı çok daha net algılamasını sağlıyor.

Ayrıca ekranın daha geniş olması, yani 20:9 oranında olması da oyuncular için önemli. Çünkü ekran kontrolleri yana doğru açıldığından, parmağınızın altında kalmayan, gördüğünüz alan hayli genişlemiş oluyor. Eğer telefonda oyundan çok film izliyorsanız o zaman düşük tazeleme hızı olan bir OLED ekranı tercih edebilirsiniz elbette.

Oyun için performans

Çoğu kişinin atladığı diğer bir konuysa soğutma. Çünkü uzun süre oynadığınızda pek çok telefon elinizi rahatsız edecek sıcaklığa ulaşıyor. POCO X3 ısıyı dağıtma konusunda da oldukça başarılı. Bunda POCO X3'ün iç tasarımının ısıyı iyi dağıtmasının yanı sıra, X3'e güç veren Qualcomm Snapdragon 732G'nin çok iyi güç ve ısı yönetiminin de etkisi var.

Qualcomm'un ürettiği bu yeni sistem çipinin performansı da etkileyici. Bir önceki model 730G'ye göre performans %10 kadar artmış ve abisi Snapdragon 765G ile arasındaki performans farkı sadece %13. Bu sayede POCO X3 kendinden daha pahalı bir sürü telefondan daha performanslı. Yine de şunu unutmayın; performans halen hesaplı telefonların yumuşak karnı. POCO X3'e göre iki kattan fazla fiyatı olan Xiaomi Mi 10, iki mislinden fazla da oyun performansı veriyor. Yani hesaplı bir telefonda tüm "oyun özellikleri" dört dörtlük olsa da, performans halen verdiğiniz paraya bakıyor.

Ama mobil oyunlar maksimum sayıda telefonda çalışacak şekilde geliştirildiğinden POCO X3 ile bütün oyunları iyi performansla oynayabiliyorsunuz. Ben uzun uzun Mobile Legends ve Genshin Impact oynadım, çatır çatır çalıştırdı. Elbette ekranın 120Hz olduğunu düşününce, sistem performansı her zaman hakkını veremiyor. Bu yüzden çoğu oyunda yüksek ayara geçip daha güzel grafikler mi oynasam, düşük ayarda yüksek fps'yle mi tercihi yapmanız gerekiyor.

Oyun için yazılım

POCO X3'ün tek kötü yanı, beraberinde gelen pek çok yazılımın reklam dolu olması. Sanırım fiyatı düşük tutmanın bir yolu olarak bunu kullanmışlar. Eğer Android'e hakimseniz zaten her şeyi kafanıza göre kuracağınızdan çok sıkıntı değil. Ama telefonu alır almaz Hidden Setting'le temizlik yapmak gerekiyor.

Ama sakın oyunları hızlandırıp size bir dolu özellik sunan Game Turbo 3.0'e dokunmayın. Oyun içinden ulaştığınız bu aracın, sistem kaynaklarını izlemekten ekran görüntüsü almaya, ping düşürmekten Whatsapp mesajı atmaya kadar bir dolu fonksiyonu var.

Tüm bunları alt atla koyunca, POCO X3 şaşırtıcı bir fiyata, oyuncu için telefon... düzeltelim... mobil oyun konsolu nasıl olmalı, çok iyi bir ders veriyor. ■ TUĞBEK

ACER NITRO 5 AN515-44

Bu ay incelediğimiz diğer Acer modeli Predator Triton 500 aklımızı başımızdan aldıysa da hayatın gerçekleri bir dizüstü bilgisayara 20.000 TL vermeyi çok çok zorluyor. Haliyle çoğumuz Triton 500'e bakıp bakıp, sonra Nitro 5 serisine dönüyoruz. Ama bu daha hesaplı seri de son iki nesilde hayli geliştiği için o kadar da eksik kalmıyorsunuz. Üstelik cihaz eskisine göre daha fazla konfigürasyon seçeneğine sahip, mesela Core i7-10750H işlemci ve RTX 2060 GPU gibi daha yüksek konfigürasyonları da bulabiliyorsunuz.

Benim incelediğim model Ryzen 7 4800H işlemci ve GTX 1650Ti GPU, 16GB bellek ve 512GB SSD'ye sahip AN515-44 modeliydi. Oldukça dengeli ve giriş seviyesi için iyi bir konfigürasyon, üstelik bu modeli 9.000TL civarına bulabiliyorsunuz. Bu fiyat dilimindeki oyuncu bilgisayarları içinde en güzel tasarıma sahip seri de bence Nitro 5. Özellikle arka taraftaki kırmızı aksanlı hava çıkışları, Nitro 5'i fiyatından daha zengin gösteriyor. Sistemin oyun oynamadığınız zamanlarda çok duymadığınız düzgün bir soğutması var. Zaten bileşenler üst seviye olmayınca ısı veya güçten darboğaz sıkıntısı olmuyor. Düzgün bir ekran, numerik dâhil düzgün bir Türkçe klavye, genişçe bir touchpad ve adam gibi bir monitör. Nitro 5 ergonomi ve kullanım anlamında ihtiyaçları karşılıyor ama orada da duruyor. Yani bu özelliklerinin hiçbiri Predator serisindeki gibi özel hissettirmiyor, her biri tek tek biraz daha zayıf. Ama Nitro 5'i güzel yapan da bu, ucuz olmaya çalışırken kendi dengesini kaybetmiyor, temel özelliklerden taviz vermiyor.



Kısacası paranız daha üst modellere yetmiyorsa, güvenilir, şık ve anlamlı bir tercih Nitro 5. Beni endişelendiren tek yanı GTX 1650 Ti'dan ne kadar ömür çıkarabileceğiniz. On bin liranın üzerine çıksak da bunun 1660Ti'lısını alsak sanki daha iyi bir yatırım olacak. ■ **TUĞBEK**

XPG SPECTRIX S40G

Bu dönemde bilgisayar oyuncusu olmanın en keyifli yanı SSD'lerin geldiği nokta olsa gerek. Bundan on sene önce tuğla disklere nasıl gözümüz gibi baktığımızı, Raptor'lar 10.000 RPM diye nasıl iç geçirdiğimizi hatırlayan var mı? Hem de tek plakada 37GB kapasite, vay vay vay. Şimdi sakız paketinden küçük bir SSD'yi tutuyorum elimde, 1 ila 4 TB arası kapasite, üstelik 30 kat hızlı, bir de utanmamışlar her yerini RGB'yle süslemişler. Eğer SSD teknolojisinin geliştiği hızda arabalar da gelişse bugün Esenler'den Mars'a dolmuş çalışıyordu.

XPG Spectrix S40G modeli, PCIe Gen3x4 destekli bir M.2 NVME SSD. Teknik özellikler olarak da XPG'nin diğer PCIe 3 modelleriyle, mesela S11'le hemen hemen aynı. 3500MB/s okuma ve 3000MB/s yazma hızına sahip. Aradaki en büyük fark S40G'nin pasif soğutma yerine RGB aydınlatmaya sahip olması. Yani burada sizin tercihiniz ortaya çıkıyor, SSD'nizin üzerinde soğutma olsun, daha serin çalışsın mı istersiniz, yoksa led olsun daha havalı gözüksün mü? Yoksa RGB olduğu için bir fiyat dezavantajı yok.



Burada da SSD için soğutma şart mı sorusu akla geliyor. Aslında değil, çünkü SSD'ler düşük saat hızında çalışan ve kendilerine zarar verecek kadar ısınmayan parçalar. Yani soğutmasanız, üzerine led koyup ısıtsanız da sıkıntı yok. Spectrix S40G'nin tasarımına bakınca açıkçası çok şık da gözüküyor. Ama bir yandan da prensip olarak bütün bileşenleri elden geldiğince serin çalıştırmak sistem sağlığı ve ömrünü uzatır. Karar size kalmış.

Aslında Spextrix S40G'nin kapasitesi 4TB'a kadar çıkıyor ama bizim piyasada en çok 2TB olanını gördüm o da 2.400TL'den satılıyordu. 1TB'lık modeli 1.530TL, 512GB'lık modeli de 819TL. Bu kadar yüksek performanslı ve bu kadar şık bir SSD için gayet iyi fiyatlar. ■ **TUĞBEK**



LG ULTRAGEAR 4K 27GN950

Mükemmel monitör böyle bir şey mi?

Bu kadar bela ve sorunla boğuştuğumuz bir yılda, PC oyunculuğunun nihayet 4K'ya geçtiğine inanabiliyor musunuz? Önüne ne engel koyarsanız koyun, oyun teknolojileri hız kesmek bilmiyor ve nihayet ultra çözünürlükte oyun oynatabilen işlemci ve ekran kartları piyasada. Ama iş bunlarla bitmiyor, 4K'nın hakkını verebilmek için monitörlerin de sınıf atlaması gerekiyordu. İşte bu yeni standart LG'nin 27"lik yeni 27GN950 modeliyle geldi, 4K / DisplayHDR / Nano IPS panel, 1ms tepki ve 144Hz tazeleme hızı, G-SYNC ve DSC uyumluluğu. Türkçeye çevirirsek harika görüntü, süper hız ve yüksek teknoloji.

Gelin işe kalbinden, kullanılan Nano IPS'den başlayalım. Zaten IPS'in en doğal ve geniş skala renklere sahip panel teknolojisi olduğunu, profesyonel tasarımcılar tarafından kullandığını duymuşsunuzdur. Ama Nano IPS ile LG renk gamını IPS'e göre %35 daha da yükseltmiş ve sonuç diğer LCD monitörlerle kıyaslanamaz, renk genişliği olarak en pahalı OLED TV'lerle aynı seviyede. Bu renk zenginliğini yüksek parlaklık ve kontrastla birleştirip, 10bit resim işleme eklediğinizde ağzınızı açık bırakan bir görüntü kalitesine ulaşıyorsunuz. Zaten bu yüzden LG 27GN950, VESA'nın DisplayHDR 600 sertifikasına sahip.

Görüntü teknolojilerinde HDR bugün en önem vermemiz gereken konulardan ama aynı zamanda en kafa karıştırıcı olan. Yakında detaylı bir rehberle HDR nedir, uzun uzun anlatmayı düşünüyorum. Ama en en basiti, bilgisayar monitörlerinde bugün önemli olan tek HDR var o da "DisplayHDR". Peki bu ne demek? Şahane görüntü kalitesi demek. Aynı hoparlörlerdeki THX sertifikası gibi. Detaylarına hiç ihtiyacınız yok, monitör alırken "DisplayHDR" var mı, VESA logosu var mı mutlaka bakın.

Görüntü ve Hız Bir Arada

Aslında LG, Nano IPS paneli birkaç senedir farklı modellerinde kullanıyor. UltraGear 27GN950 modelinde özel olan, bu panelin ilk defa bu çözünürlükte 1ms tepki süresi ve 144Hz ile geliyor olması. Yani bu şahane görüntü kalitesi zaten vardı, ama oyunculara uygun değildi. Artık hem görüntü kalitesi hem hızı bir arada alabiliyoruz. Böylece oyunları hem görüntüde gecikme olmadan hem de en güzel haliyle oynayabiliyoruz.

LG 27GN950'nin 4K'da bu kadar hızlı olmasını sağlayan, görüntü aktarımını sıkıştırarak hızlandıran DSC teknolojisi. Bu NVIDIA'da 16 ve 20 serilerinden, AMD'deyse 5000 serisinden beri desteklenen bir teknoloji ve eğer 4K bir monitör bakıyorsanız %99 sizde de vardır. DSC'nin yanı sıra 27GN950, hem G-Sync hem de Freesync destekleyerek görüntü kırılmalarının da önüne geçiyor.

Bütün bunları topladığınızda UltraGear 27GN950'nin bilgisayar monitörleri için en üst seviye görüntü kalitesi verdiğini söyleyebiliriz. Ama iş monitör olunca bu görüntüyü nasıl bir çerçeveye oturttuğu, ergonomisinin nasıl olduğu da önemli. Bu monitörde kenarlar o kadar ince ki neredeyse hiç çerçevesi yok ama monitörü ayakta tutan oldukça şık bumerang şeklinde bir metal ayağı var. Fütüristtik tasarımı ve kırmızı ince detaylarıyla masanızın üzerinde hem az yer kaplıyor hem de çok şık duruyor.

Renk şenliği

Ama ergonomi deyince benim bir monitörde ilk baktığım şey menüsü, çünkü kullanışsız bir menü yıllarca elinize dolanır. LG 27GN950'de oldukça detaylı bir menü var ve monitörün altındaki mini bir joystick ile kolayca kontrol edebiliyorsunuz. Ayrıca menüye hiç girmeden, yanındaki tekerlekle RGB modları arasında gezinmek de mümkün.

Ama monitörün arkasındaki RGB aydınlatmayı görmeniz gerek. Oldukça güçlü ledlerin, geniş bir çemberde dizildiği aydınlatma ilk açtığınızda resmen gözünüzü alıyor. Ama bu iyi bir şey, çünkü RGB aydınlatma kendi güzel dursun diye değil, önüne yerleştirdiğiniz bütün duvarda ambiyans yapsın diye düşünülmüş. Yazılım çeşit çeşit RGB modlarının yanı sıra sizin müziğinize ve ekrandaki görüntüye göre de arkasındaki duvarı aydınlatabiliyor.

Ayrıca monitörün arkasında Display Port 1.4'ün yanı sıra çift HDMI, USB-C, kulaklık ve mini bir USB hub bulunuyor. Böylece aynı zamanda hem PC hem de konsol ve diğer cihazlarınızı bağlayabiliyorsunuz.

İşte oyuncu monitörlerindeki yeni standardımız bu. Geniş renk gamı, parlaklık, kontrast ile harika bir 4K görüntüyü, 1ms ve 144Hz ile süper hızda ve G-Sync desteği ile vermek. LG UltraGear 27GN950 oyuncu monitörlerinde çıtayı yükseltmekle kalmıyor, bunu eksiksiz bir ürün olarak sunuyor.

PREDATOR TRITON 500

Canavar değil küçük bir şeytan

Kimi ürünler vardır, eline aldığında kanına girer. Neye ihtiyacın olduğu ve olmadığından bağımsız, akıl ve mantık bağlamından kopuk, sadece ve sadece istersin. Alamazsan aklında kalır, kendince sebepler uydurmaya çalışırsın anlamlandırmak için. Mutlaka birileri "İhtiyacın mı var? Ne yapacaksın?" der, tartışırsın. Bir kere kanına girmiştir ya, insanı günaha sokar. Tutku objesi böyle bir şeydir.

Bu söylediklerimden inceleme sonrası Triton 500'ün aklımda kaldığını çıkarmış olabilirsiniz. Ne alakası var, ben daha geçen sene bir Helios 300 aldım ve bilgisayarımı çok seviyorum, yeni bilgisayara da ihtiyacım yok, benim için doğru ve kullanışlı olan model de Helios. Ne kadar iyi olduğundan bana ne! Triton 500'ün o küçük, çarpıcı ve seksi kasasına, o küçücük kasanın içine sıkıştırdığı RTX 2080 Super'e, onuncu nesil Core i7 işlemcisine, 32GB belleğine ihtiyacım yok.

Unutulmaz

İhtiyacım yok ama itiraf etmeliyim ki Triton 500'ün bende bıraktığı izler var. Özellikle kenarları krom kesim touchpad'inin serin ve kontrollü dokunuşu. İmleci hareket ettirmek hiç bu kadar keyifli olmamıştı. Ya tek tek RGB aydınlatılmış tuşlar? Benimle uzun uzun yazı yaz, bana dokundukça methiyeler dök diye kışkırtıyor insanı. Ama Triton 500'ün onu kullanan herkeste bırakacağı en önemli iz muhtemelen kasanın dört bir yanını kaplayan gayya karası metalin dokunuşu. Bakmaya, tutmaya, göstermeye doyamayacağınız bir bilgisayar.

Üstelik tek havalı yanı görünüşü değil, olması gerektiği üzere soğutma sistemi de pek havalı. Zira Acer bu incecik (1.79cm) ve hafif (2.2kg) sistemin içinde üç fan koyacak yeri bulmuş bir şekilde. Üstelik sıradan fanlar değil bunlar, özel 3D tasarımı olan, metal, yüksek performans fanlar. Bu yüzden siz Turbo'ya basıp da sisteme tam performans vermediğiniz sürece, sessiz sessiz, sakin sakin çalışıyor olması şaşırtıcı değil. Bugüne dek aklınıza gelebilecek Ghost'u, Zephyrus'u, Blade'i, bütün ince sistemleri kullandım, ilk defa bu kadar iyi soğutulanını görüyorum. Bu ince ve şık sistemlerin aşil topuğu da soğutma olduğundan aslında Triton 500 kendi sınıfında resmen çığır açıyor.

Triton 500'ün küçük, 35.8cm X 25.5cm'lik ebatları sizi şaşırtmasın

halen 15.6" monitöre sahip. Ama ne monitör! 300Hz tazeleme oranı, 3ms tepki süresi olan şahane bir IPS ekran. Tazeleme hızının yüksek olması önemli çünkü ekran 1080p olduğu için bu çözünürlükte Core i7-10750H ve RTX 2080 Super MaxQ ile çok ciddi performans alıyorsunuz. Yani sırf rakam olsun diye değil o tazeleme hızı.

Yakalaması Kolay Değil

Bu kadar güzel şeylerden bahsedince tabi bunun ucuz bir sistem olmadığını da tahmin etmişsinizdir. Ama son gördüğümde 20.000TL'ye satılıyordu ki, bu özelliklerine göre gayet makul bir fiyat. Zaten o yüzden gelen ilk parti havada kapıldı gitti. Şu an fiyatından çok piyasada bulması dert bu modeli. Ne yazık ki iyi bilgisayarlar az az gelip, kapış kapış gidiyor bu aralar.

Görünüşü, hissiyatı, özellikleri, performansı, her şeyi dört dörtlük Predator Triton 500'ün, üstelik fiyatı da gayet makul. Diyeceksiniz ki o zaman sat Helios 300'ü ikinci elden, kap bir tane Triton 500 sonraki parti geldiğinde (bunu diyen iç ses tahmin edersiniz). İşte burada geliyoruz Triton 500'ün "ama"sına. Çok iyi fikir ama... Triton 500'de beni bozan bir özellik var, anakartın ters olması. Acer bu kadar özelliği, bu ufacık kasaya, bu soğutmayla yerleştirebilmek için sistemin anakartını ters çevirmek zorunda kalmış. Bu yüzden Triton 500'ün alt kapağını çıkarınca sadece bir anakart arkası görüyorsunuz. Bellek ve SSD'lere ulaşmak için anakartı da sökmeniz gerekiyor ki zahmetli ve riskli bir iş.

Üstelik Triton 500 tek SSD yuvasıyla geliyor. Aslında o SSD yuvasında çok hızlı bir 1TB SSD olduğu için çoğu kullanıcı için bu anlattıklarım sıkıntı değil. Yani 1TB SSD ve 32GB belleğin var zaten, kasanın işini açıp ne yapıyorsun? Ama ben halihazırda Helios'un 3 sürücü yuvasına 2.5TB SSD doldurdum. Eğer benim gibi sürekli sisteme bir şeyler takıp çıkarıyorsanız var bu sorun. Yoksa ilerde SSD büyütmek isteseniz servisinde güvenle yaptırırsınız.

İşte böyle... Aklınızda, gönlünüzde kalan ama eninde sonunda geçip giden bir güzellik Triton 500. Bu sadece şahane bir oyuncu bilgisayarı değil. Bir tutku objesi. ■ TUĞBEK



<HTML>
<HEAD>
<TITLE>LOG.COM.TR</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
...
</BODY>
</HTML>

Cehennemlik Teknolojiler

USB bağlantılı evcil taş!

Bir evcil hayvan beslemek istiyorsunuz ama suyuydu, yemiydi, temizliğiydi, eğitimiydi, uğraşmaya hiç niyetiniz yok. Öyle de tembel, öyle de üşengeç birisiniz yani. Ama merak etmeyin. Birileri sizi düşünmüş, siz de artık bir evcil taş edinebilirsiniz! Hem de USB bağlantılı! Rüyalarınız resmen gerçek oldu. Başka şey dileseymişsiniz keşke!

Satış sitesinde de durum çok güzel özetlenmiş. O küçük depremlerde, doğa olaylarında şirin kaya parçalarının aileleriyle bağlarının koptuğunu, bir başlarına kaldıklarını, onların da birer yuvaya ihtiyaç duyduklarını söylüyorlar. Bu konuda da sizlerin yardımınızı istiyorlar. Sıcacık kalbinizde bu taşlara da bir yer açmak istemez misiniz?

Bu taşları beslemek gibi bir derdiniz yok, etrafa da pislemiyorlar. İşe giderken yanınızda götürmenizden hoşnut olacakları da belirtilmiş, ama bu hoşnutluklarını nasıl gösteriyorlar, bu konuda bir detay verilmemiş. Neden USB bağlantısına ihtiyaç duyuyor onu da bilemiyoruz. Ama satıcının belirttiğine göre USB'den çekince çok içerleyebilirmiş, sonuçta hisli varlıklar, sadece hislerini yansıtmak konusunda biraz zayıf kalıyorlar, o kadar.

Sadece 15 €'ya sahip olabileceğiniz evcil taşınızın yaklaşık boyutları 5x5x2 cm olarak paylaşılıyor satış sayfasında. USB kablosunun uzunluğu da 70 cm civarında imiş. Masaüstü bilgisayarlarınızla kullanırken de gözünüzün önünden ayırmak istemiyorsanız yerleşim planını ona göre yaparsınız artık.

Sizlerin huzurunuzda insanlığı bir sonraki aşamaya taşıyacak bu büyük icada imza atan mucide saygılarımı sunmak istiyorum. Bu mucizevi cihazı icat etmeseydi ne yapardık kim bilir! getdigital.eu/USB-Pet-Rock ■ ENGİN



İniobir Giofetü*

*insanın ihtiyacı olduğunu bilmemesine rağmen, gördüğünde ihtiyacı olduğunu fark ettiği ürünler

Tuvalet kâğıdı taşıyıcısı

Bu aletin cehennemlik bir teknoloji mi yoksa bayağı bayağı iniobir giofetü olup olmadığına dair kısa bir tartışma yaşadık Ömer'le. Benzer bir tartışmaya eşimle girmeye çalışıp ürünün ne olduğunu açıkladığımdaysa "yahu bunlar bu ürünü yapmaya üşenmemişler, bari bir de siz yazıp vakit kaybetmeseniz" diye bir tepki verdi, biraz üzüldüm. Haklı olmasına değil de benim gibi sessiz milyonların bu büyük derdine kayıtsız kaldığı için üzüldüm. Derdini seveyim demeden dur da bir oku sevgili Oyungezer, belki senin de utanıp kimselere açamadığın derdine derman olacak bu ürün, nereden biliyorsun?

Evde çok fena sıkışıp alelacele tuvalete koşup, sağı solu kolaçan etmeden işe koyulmaya başlayıp sonrasında askıda tuvalet kâğıdı kalmadığını acı acı fark etmediniz mi hiç? Genelde bu durumlarda kardeş, ev arkadaşı, sevdicek gibi insanlar yardıma koşup tuvalet kâğıdı size temin edebilir elbette; ama ne bileyim sonuçta sıkıntılı bir durum. Sonra birazcık kamp yapmayı seven bir insansanız, karanlık çöktüğünde hacet gidecek uygun noktayı arayıp bulduktan sonra, tuvalet kağıdını çadırda unuttuğunuzu fark etmek çok üzücü olabilir. Ya da



benim gibi her şehirlerarası yolculukta bir anda bağırsakları hızlıca çalışmaya başlayan bir insan evladıysanız, özellikle umumi tuvaletlerde kimi zaman heder edilmiş tuvalet kağıtlarının kullanılmaz hallerini çok geç görüp büyük sıkıntılara düşebilirsiniz. Görmesem muhtemelen aklıma gelmezdi ama görünce de ihtiyacım olduğunu fark ettim maalesef.

Nasıl çalıştığını şuradan (tinyurl.com/ogz-157-tk) görebileceğiniz bu güzide ürün ev kullanımı için muazzam olsa da taşıyıcının bazı geliştirmelere açık tarafları olduğunu da düşünüyorum naçizane: Mesela alet tuvalet kağıdını tepesinde biraz dengesiz taşıyor sanki. O tekerlekler falan da insanı ufaktan şüpheye düşürmüyor değil. Zira kamp yaptığınız yere ya da bilhassa Türkiye'deki umumi tuvaletlerin topoğrafik zorluklarına göre, o tuvalet kâğıdı size hiç ulaşamayabilir de. Bak mesela bunun drone versiyonu hiç fena olmayabilir, özellikle kamp alanlarında. Dediğim gibi bir iki ufak eklemeyle tuvalet konusunda ikinci "on numara beş yıldız" buluş olur bu, ben de ilk alıcılardan olabilirim fiyatına göre. Peki ilki ne mi? Tabii ki taharet musluğu! ■ İHSAN A.





Piksel Günlükleri

İLAHİ DOKUNUŞ

Pixel sayfalarının müdavimi sen, Sensible Soccer'ı bilirsin. Bilmeyen arkadaşım, sana oyunu şöyle tanımlayayım: 1992'de çıkan, tepeden bakışlı, ufacık adamlarla oynadığımız klasikleşmiş bir futbol oyunu. O dönemlerde oyunu kuzenimin Amiga'sında oynar, hiç üşenmeden Türkiye ligindeki her takımın kadrosunu tek tek kurardık. O GS, ben BJK olurdum. Hatta futbolcuların saç rengini sarı yapabilmenin heyecanıyla (o zamanlar yok böyle şeyler tabii) takımdaki herkes tek tip gözükmesin diye "bence bu sarı saçlı" diye biraz gerçeklere karşı gelirdik. Örneğin o yıllardaki efsanem Metin Tekin'i sarı saçlı yapardım.

Her neyse, bir gün GS-BJK derbisi sırasında kuzenim, "çok sıradan oynuyorsun, hiç taktik yok, böyle çok basit, anlamsız" gibi laflarla beni eleştirip duruyordu. Tam da o sırada, ne oldu hiç bilmiyorum ama, bir anda yönettiğim oyuncu karşısındakine klasik sağından atıp solundan geçme çalımını attı. Saatlerce oynamışlığım vardı ama oyunda asla görmediğim bir hareketti bu, öyle FIFA'daki gibi çalım atma falan yoktu çünkü. Resmen oyun tanrılarından biri bana yardım etmişti. Ne olduğunu anlamasam da hemen kuzenime "bu ne o zaman?" diye artistlenerek caka sattım sanki çalımı isteyerek yapmışım gibi. "Ehem, olabilir" diye kabullenmeye çalışması hâlâ gözümün önündedir, o da şok olmuştu, ama pek yedirememişti kendine benden böyle bir çalım yemeyi ^^ ■ İPEK

KONSOL

SEGA SATURN

Sonic'siz çıkan Sega konsolu

Önceki nesilde Nintendo'yla başa baş giden Sega'nın 1994'te çıkardığı Saturn ne yazık ki ağır patladı. Sebebi de şirketin verdiği inanılmaz anlamsız kararlar.

Sega'nın önceki konsolu Genesis'in tutmasının iki sebebi vardı: Arcade salonlarındaki oyun tecrübesini eve taşıyan kaliteli oyunlar ve de spor oyunları. Saturn'de de arcade oyunları bolca kovalandı ama hem arcade salonu kültürünün azalmasından, hem de Saturn'e çıkan oyunların "iyi olmasına gerek yok, sayıca çok olsunlar" mantığıyla yapılmasından mütevellit o konuda dikiş tutturulamadı. "Spor oyunu Sega konsolunda oynanır" şeklindeki yaygın görüş de konsolun ilk yılında düzgün spor oyunu çıkmamasıyla, bu sırada da Playstation'a çatır çatır spor oyunları çıkmasıyla yerle bir oldu. Sonradan çıkanlar da bir şeye benzemiyordu zaten. Bir de Saturn'e oyun geliştirmek çok zor olduğundan çok sınırlı bir üçüncü parti desteği aldı konsol, oyun sıkıntısı yaşadı bu sebepten de. Ki zaten PS1'le kafa kafaya denk gelmemek için konsol erken çıkartıldı, bu sebeple de oyun moyun yoktu konsolda doğru düzgün. Anlamsız kararlar demiş miydim?

Kısacası zamanın ihtiyaçlarını anlamayan, eski başarılarını eski yöntemlerle tekrar etmek isteyen ama bu konuda da iyi iş çıkaramayan bir Sega görüyoruz Saturn döneminde. Konsolla beraber yeni Sonic oyunu çıkarmamak nasıl bir mantıktır ki hem zaten? ■ ÖMER







VİDEO OYUNLARINDAKİ İLK KADIN BAŞ KARAKTER

Tavşan kovalamaktan gizem avcılığına

Metroid'in baş karakteri Samus Aran'ın aslında bir kadın olduğunun ortaya çıkması (ki oyun bunu finaline kadar bir sürpriz olarak saklamıştı) oyun dünyasını sarsmıştı. Benzer şekilde Lara Croft'un da yıllardır video oyunlarında süregelen "kurtarılmayı bekleyen prenses" kalıbına zıt şekilde kendi ayakları üstünde duran ve son derece güçlü bir kadın profili çizmesi video oyunları için devrim niteliğinde bir olaydı. Fakat video oyunları tarihine bakılırsa bunlar aslında oldukça geç gelen hamlelerdi. Peki o halde bu oyunlardan önce kadın baş karakterler ne yapıyordu?

İlk kadın oyun baş karakteri 1981 yılında çıkan ve Pac-Man klonu olan Lady Bug'dı. Fakat kendisi insandan ziyade bir böcekti. Ne rastlantıdır ki ondan kısa süre sonra çıkan Ms. PacMan de kadın baş karakterlerin ilk örneklerinden olacak fakat gene insan olmayacaktı. Keza aynı yıl çıkan Kangaroo'nun baş karakteri anne kanguru da tahmin ettiğiniz üzere bir hayvandı.

Oyunlardaki insan olarak tasarlanan ilk kadın baş karakter, 1982'de Atari 2600'ye çıkan Wabbit oyunun baş karakteri Billie Sue oldu arkadaşlar. Billie'yi yöneterek tarlamızdaki havuçlara dadanan tavşanları durdurmaya çalışıyorduk sadece, öyle Lara Croft gibi heyecan dolu maceralar beklemeyin yani. Tabii Billie Sue'nun yaptığı iş ne yazık ki o dönemler toplumun kadınlara bakış açısıyla eşleşen bir iş olduğu için zavallı Billie Sue pek de ilgi uyandırmadı.

Şunu da belirtmek gerekir ki daha önce de anlattığım üzere Atari 2600'un son dönemlerinde konsol için lisansız pek çok pornografik temalı oyun çıkmıştı ve bu oyunların bazılarında yönettiğimiz karakterler de kadındı. Fakat bu oyunlar genellikle zaten var olan oyunların (Kaboom! mesela) grafikleri değiştirilmiş klonlarıydı. Ve en önemlisi de lisanssız oyunlardı. Bu yüzden ilk kadın baş karakterimizin Billie Sue olduğu gerçeği şükürler olsun ki değişmiyor. Benzer şekilde 1980 yılında çıkan Kid Venture için de ilk olduğu iddia edilse de bir oyundan ziyade slayt şovu olması bu tezi geçersiz kılıyor.

Billie Sue sessiz sedasız şekilde hayatlarımızdan geçip gitse de onun ardından güçlü kadın karakterler yavaş yavaş video oyunlarına ısınmaya başladı: Valkyrie, Ninja Princess'ın Kunoichi'si, Time Gal'ın Reika'sı, Druaga'nın Ki'si derken girişte bahsettiğim Samus ve Lara'ya kadar geldi iş. Bu işte Billie Sue'nın ne kadar parmağı olduğu bilinmez ama bir ilk olarak çok önemli bir yerde durduğu kesin. Hele ki erkeklerin hâkim olduğu bir sektörde bunu başardığı düşünülürse... ■ EMRE S.

KALICI VE KLASİK KÖKENLER

NOYAN AKATLI

DRAGON AGE™ ORIGINS

Yaşamımda durağan, tekdüze, hareketsiz bir dönemdi. Evime yakın bir alışveriş merkezine girip, büyük bir elektronik ya da kitap-film mağazasının oyun raflarına dizili neredeyse tüm oyun kutularına tek tek bakardım, tanıtım yazıları, PC için gereken minimum özellikler vd. 2009 yılının Kasım ayında, döviz kurunun henüz başını alıp gitmediği sorunsuz günlerde, Dragon Age: Origins'in PC sürümünün, beyaz üzerine kırmızı ağırlıktaki kapağıyla bana baktığını fark ettiğimi hatırlıyorum. Yeni çıkmış bu aksiyon/RYO'yu 50 ya da 60 TL gibi, o dönem için de gayet uygun bir fiyat karşılığında, fazla kararsızlık da yaşamadan satın almış, bir an önce yükleme hevesiyle eve koşmuştum. Kararsızlık ve tereddüt yaşamamamda, dergimizde okuduğum Erce Güven imzalı oyun incelemesinin de etkisi olmuştu kuşkusuz. RYO deneyimi, öykü, karakterler ve oluşturulmuş dünyanın çekiciliğine vurgu yapılan altı sayfalık yazı, "RYO seviyorsanız, oynamadığınız kabahat" anlamına geliyordu kısaca özetle. Aynı yazıda bir kutucukta, yapımcı BioWare'e ve oyuna önyargıyla yaklaşıp yanıldığını itiraf eden Can Arabacı dostumuzun "uzun zamandır kendimi bu kadar içinde hissedebildiğim bir oyun olmamıştı" cümlesi de Origins'e mutlaka bir şans vermem gerektiği olgusunu biraz daha güçlendiriyordu.

Geriye dönüp bakınca, benim açımdan bir şanssızlığı olmuştu bu oyunun: 2009 Kasım ayının bulutlu ve soğuk günlerinde, PS3 konsolunu da yeni almış, merak ve heyecanla NBA 2K, Skate, Beatles Rock Band gibi yapımlara dalmıştım 2000'lerin sonlarının yeni nesil konsolunda. Konsolu ve blu-ray disc'e yüklü yeni yapımları birkaç ayda eskittikten sonraysa, günlerin gecelere karıştığı, Ferelden'de saatlerin su gibi akıp gittiği, dün gibi hatırladığım sürükleyici Dragon Age: Origins deneyimi başlayacaktı oyuncu hayatımda. Sonlara doğru yavaş yavaş dallanıp budaklanan senaryonun ilk kısmını basitçe özetleyen giriş videosu, aksiyon/RYO türünü seven, kılıç-pelerin-büyü üçlüsünden uzak kalamayan oyuncuların reddedemeyeceği, cazip bir davetiye gibiydi âdeta. Oyun deneyimlerimin geri kalan bölümü, dört kişilik grupla girdiğim aksiyon, tercihlerin şekillendirdiği öyküyü izlemek, karakterleri geliştirmek ve yan görevlerle geçip gitmişti. "Deneyimlerim" diye çoğul olarak belirttim, zira farklı kökenlerden karakterler yaratıp, değişik seçimler ve kararlar aracılığıyla ana öykünün farklı yönlerini de görmüştüm.

2000'li yılların en başarılı yapımlarından, unutulmaz bir RYO klasiği diye tanımlayabileceğimiz Dragon Age: Origins'e nostaljik saygı gösterisi şeklinde gelişen yazımızı, Aralık 2009'da, dergimizde oyunun incelemesini yazan Erce Güven kardeşimizden birkaç cümleyle tamamlayalım: "Dragon Age sadece bir oyun değil. Dragon Age sizi Ferelden'in inanılmaz gizlerle dolu tarihinin içine çeken ve oraya ait kılan bir sanat eseri. Kesinlikle "gündelik bir oyun değil". Daha olgun bir şey…" İnceleme yazısının başlangıcında, iki-üç cümleyle ancak bu kadar isabetli ve anlamlı şekilde özetlenebilirdi Dragon Age: Origins... Bunca yıldır deneme şansı olmayan veya benim gibi eski güzel Origins günlerine geri dönmek isteyenler için "Günümüzde Oynanabilirliği" kutusunu ziyaret etmelerini önererek kapatalım bu ayki nostaljik oyun ziyaretimizi.



GÜNÜMÜZDE OYNANABİLİRLİĞİ

2010 yılında çıkmış olan Ultimate Edition kutusundaki iki DVD'yle oyunu Windows 10'a sorunsuz şekilde kurdum. Kurulum sırasında ekrana gelen birkaç hata-uyarı mesajlarını dikkate almamak gerekiyor bu arada. Diğer bilinmesi gereken küçük bilgi de, Dragon Age – BioWare sunucularının kapanmış durumda olduğu ve kutudan çıkan şifreyi Origin hesabınızda etkinleştirme olanağınız. DVD kurulumunun üzerine, Origin uygulaması küçük bir güncellemeyi çabucak indirdi, Ultimate Edition'la gelen tüm DLC'ler ve Awakening ek paketi de düzgün bir şekilde yüklenmiş, oynamaya hazır durumdaydı. Oyun içi ayarlarda günümüze uygun çözünürlük seçenekleri var. Grafikler doğal olarak yaşını belli etse de, oynanışta herhangi bir teknik eksik, hata, problem bulunmuyor. DA: Origins Standart veya Ultimate Edition DVD'niz yoksa, Origin veya Steam üzerinden satın alabilirsiniz. Ya da aylık EA Play'e üye olup bir ay boyunca bu nostaljik aksiyon/RYO'un keyfini çıkarmanız da bir seçenek olarak aklınızda bulunsun.

DRAGON AGE 2, INQUISITION VE DİĞERLERİ

Ana karakterimizle devam edebildiğimiz ve aynı büyülü, etkileyici dünyada yeni bir öykü, karakterler, görevler sunan ek paket Awakening 2010'da çıktı. Ana oyun kadar olmasa da pek çok kişi tarafından başarılı bulunan bir ek paketti Awakening. Ertesi yılsa Dragon Age 2 çıktı oyun raflarına. Serinin birçok hayranının "çıkmaz olaydı" dediğini duyar gibiyim, çünkü eleştirmen ve oyunculardan pek iyi notlar almamıştı DA2. Bu sefer öykü ve dünya fazla zengin değildi, etkileyicilikten uzak kalan yan karakterler de keza öyle, çabuk tekrara dönen görev ve diyaloglar hayal kırıklığı yaratmıştı. 2014 sonbaharında, kendine göre iddialı tanıtımların ardından çıkan Dragon Age: Inquisition'sa, birçok oyunsevere göre gelmiş geçmiş en iyi, oynamaya değer hatta mutlaka oynanması gereken aksiyon/RYO'lardan biriydi. Ek paketleri tamamlandıktan sonra dergimizde yayınlanmış Ömer Akdağ imzalı 2 sayfalık özel bir yazıyı da hatırlarım, Inquisition'ı efsanevi bir klasik yapan özelliklerle ilgili. Oyunlar dışında, tabii kitaplardan da söz etmek gerekli. Oyunun senaryo yazımına da katkıda bulunmuş David Gaider imzalı The Stolen Throne ve The Calling adlı romanlar var. İkisi de Origins'te anlatılan olaylardan bir ve birkaç nesil önce geçiyor. Dragon Age adlı iki ayrı çizgi roman da yayımlanmış, biri tapınakçılar-büyücüler çekişmesini anlatırken, diğeri tapınakçıların, Origins'in ilk bölümlerinde görünen Flemeth'i araması konu ediliyor. Kitaplar maalesef Türkçeye çevrilmedi.

NEDEN EFSANE OLDU?

KARAKTERLER

Başlangıçta yolumuzun kesiştiği tapınakçı şövalye Alistair ile büyücü Morrigan arasındaki doğal çekişmenin, dünyayı kurtarma yolculuğumuz ilerledikçe tatlı atışmalara dönüşmesi, bazı olaylarda yaptığımız tercihin mutlaka yoldaşlarımızdan birinin hayal kırıklığına uğramasıyla sonuçlanması bile karakterlerden bahsetmek için yeterli bir neden. Uğradığımız ilk kasabada, cezasını beklerken bir kafesin içinden kurtardığımız Qunari savaşçısı Sten de ilginç bir yan karakterdir. Yönettiğimiz ana karakter kadınsa bir mola yerinde doğrudan "Sen nesin?" diye sormuştur. Bazen anlamsızlığa kaçacak derecede tutucu, iş dövüşmeye gelince de cesur ve özverili bir savaşçıdır aynı zamanda. En umulmadık mekânlarda karşımıza çıkıveren patavatsız cüce Oghren, kibirli ve havalı kiralık katil, kara elf Zevran'ı da unutulmaz yardımcı karakterler arasında sayabiliriz. Adına özel DLC hatta kısa çizgi film de yapılan, rahibe-müzisyen-avcı Leliana da belleğimde iz bırakmış yardımcılardandır. Kısa kutucukta bahsettiğim ve bahsetmeye yer bulamadığım tüm yan karakter ve yardımcıların ortak özelliğiyse, hepsinin ilginç yaşamöykülerine, insana ait duygu ve düşüncelere, kısacası gerçek anlamda ve dolu dolu birer karaktere sahip olmalarıydı. Oyunu bitirdikten yıllar sonra, geriye dönüp baktığımda, bir kez daha görebiliyorum ki, bir senaryoyu, fantastik kurgu dünyayı özgün ve canlı kılan en önemli etkenlerden birinin yan karakterler olduğu şeklindeki tezimi tartışılmaz biçimde onayan düzeyde karakterler yaratmış DA: Origins yazar ve tasarımcıları.

OYNANIŞ

Henüz başlangıçta, karakter yaratma ekranındaki dengeyi tam tutturmuş ayrıntı seviyesiyle oyuncuyu kendisine çeken bir oynanışa sahiptir DA: Origins. Dış görünüşteki seçenekler yeterli olduğu gibi kararsızlığa düşürecek kadar fazla da değildir. Üç farklı ana sınıftan (warrior-mage-rogue) birini seçerek başladığımız ana karakterin yetenek ağacı da dengeli durumdadır, kılıç-kalkanla grupta tank rolü üstlenirken, çift elli silah branşından ilerlersek dps de olabiliriz. Ana karakterimiz dışında üç de yardımcıdan oluşan grubumuzun kontrolündeki çeşitlilik de iyi ayarlanmış. "Sağlık %25'in altına düşerse iyileştirme büyüsü yap" veya "her zaman zehirli ok fırlat" gibi önceden ayarlanmış birçok komut verebildiğimiz gibi, dövüşlerde oyunu durdurup, komutları tek tek verebilir hatta istersek dört karakteri de ayrı ayrı kontrolümüze alıp yönetebiliriz. Kontroller de kafa karıştırmayan, kolay alışılan türdendir. Seviye atladıkça açılan ana ve yan görevler de düzenli ilerleme hissi verir oynadıkça. Özenle işlenmiş, güzel ve canlı dünyanın içinde hissetmemize yardımcı olan, dengeli ve akışkan bir oyun yapısı söz konusudur işin aslı ve özü. Geçmiş zaman veya hikâye kipi yerine geniş zaman kullanmam da boşuna değil yazarken, oynamamışların meraktan, oynayıp bitirmişlerinse eski güzel günlere geri dönüş hevesiyle DA: Origins'e başlayabileceklerini düşünerek tanıtım yazısı gibi yazdım açıklamaları.



SESLENDİRME VE MÜZİKLER

Her biri ayrı ayrı ve saniye atlamadan izlemeye değer ara videolar ve oyun içi konuşmalar için 144 seslendirme sanatçısıyla çalışmış BioWare. Onlarca saatlik macerayı bitirdiğinizde, ekrandan aşağıya doğru akan 144 seslendirme sanatçısı ismi görebilirsiniz. Daha ana menüde kulakları etkilemeyi başaran müziklerse, dizi, çizgi film ve oyunlar için müzikler hazırlayan besteci Inon Zur imzalı. Müziklerin etkileyiciliğine somut bir örnek olarak, rahibe-avcı arkadaşımız Leliana'nın söylediği şarkı yüksek bütçeli bir klip gibi, video paylaşım sitelerinde izleyebilirsiniz. Oyun – fantastik edebiyat nedir bilmeyen insanları bile etkileyebilen, hüzünlü ve duygusal bir parçadır. Dağ bayır gezerken, kasaba ve şehirlerde karakterlerimiz ve figüran diyebileceğimiz önemsiz kişiler arasında geçen günlük konuşmalar, grubumuz içindeki atışmalar ve dövüşlerde uyarı, dikkat çekme gibi sesli cümlelerse seslendirmenin başarılı olduğu, oynayanların kulaklarında iz bırakmış işitsel öğelerdir.

ÖYKÜ

Klasik, fantastik edebiyat okuru ve bilimkurgu meraklısı senaristlerin elinden çıkmış DA: Origins'in öyküsü. Giriş videosundan bile hissedebilirsiniz etkileyici, duygu yoğunluğu yüksek bir dünyaya adım atmak üzere olduğunuzu. "Origins" adını veren, altı farklı kökenden karakter seçip, giriş bölümüne aynı tarihte ve aynı dünyada geçen altı farklı senaryoyla başlangıcı yapınca, girişteki seçimlerinizin ileriki bölümlerde olumlu veya olumsuz sonuçlar vererek karşınıza çıkması bile öykünün başarısı için yeterli bir etkendir. DA: Origins dünyası Neverwinter Nights ve Baldur's Gate'ten ilham almışken, olaylar örgüsü ve atmosfer Lord of the Rings ve A Song of Ice and Fire arasında bir yerdedir. Aradan on yıldan fazla geçmesine rağmen, istersek oynamadan geçebileceğimiz, büyücüyü zihinsel labirentte hapisten kurtardığımız kan ter içindeki, mecazi ve sözlük anlamıyla "ateşli" bölümü, bir de kraliçe örümceğin peşine düştüğümüz tünel bölümündeki gerginlik ve duygusallığı bir arada tutabilen yoğun atmosferi unutamam. "Tek kişilik aksiyon/RYO senaryosu" denilince, referans olarak gösterilebilecek, örnek bir klasik diye tanımlayabileceğimiz, her ayrıntısı ince ince işlenmiş başarılı bir öyküye sahiptir DA: Origins.



SAMURAYLAR

HAOHMARU

[SAMURAI SHODOWN SERİSİ**]**

"Silahlı dövüş oyunu" kavramını literatüre kazandıran Samurai Shodown serisinin birkaç oyunu hariç neredeyse 30 senelik baş karakteridir. Kimsesiz bir ronin olarak sake şişesiyle birlikte diyar diyar gezer ve kılıç düellolarının tadını çıkartır. Hortumlar yarattığı okkalı saldırılarıyla da serinin ilerleyen bölümlerinde efsane statüsüne yükselmiştir. Gönül isterdi ki SS'ten Genjuro, Ukyo, Yoshitora gibi daha pek çok samuray koyalım ama her seriden bir karakter kuralını biliyorsunuz. ■ **EMRE S.**




ISSHIN


JIN SAKAI


SAM

ISSHIN

[SEKIRO SHADOWS DIE TWICE**]**

Esas karakterimiz Sekiro/Wolf samuray karakterli biri olsa da ve samuray tekniklerini yoğun bir şekilde kullansa da teknik olarak bir ninja, o yüzden buraya onun yerine yenmek için günlerimi ve sinir hücrelerimi heba etiğim şu lanet adamı yazmak daha uygun. Ölümsüz olup ülkesini ve klanını kurtarmak gibi ulvi emelleri olan Genichiro, Sekiro tarafından alt edilince dedesi Isshin'in ruhunu ortama davet ediyor, Isshin de çayırlığı bize bir güzel dar ediyordu. ■ **ÖMER**

JIN SAKAI

[GHOST OF TSUSHIMA]

Henüz kiraz çiçeği burnunda samurayımız Jin Sakai gerçekten yaşanmış Moğol istilasına karşı koyan kurgusal ve biraz düz bir karakter. Bakıyor sırf samuraylık töresiyle bu iş olmuyor, o da itliğe, serseriliğe başvurarak işleri çözmeye çalışıyor. Bu tavrı dayısının gözünden düşmesine sebep olsa da Jin'in halkın önderi ve kurtarıcısı olarak yeni bir isimle anılmasına yol açıyor. Yani Hayalet. ■ **EREN E.**

SAM

[METAL GEAR RISING REVENGEANCE**]**

Sam'in intikam amaçlı başlayan yolculuğu paralı asker olarak devam etmiş, büyük patronların askerleri piyon olarak kullanmasına karşı durma olayına dönüşmüş ama nihayetinde Sam karşısındakini yenemeyeceğini anlayınca Senatör Armstrong'un manipülasyonlarının da sayesinde düşmanın safına geçmiştir. Umutlarını yeniden canlandıran Raiden'dır. Epik ötesi bir düellonun ardından can verdiğinde (ki Raiden'ın aksine Sam'in aslında çok az cyborg geliştirmesi vardır, ona rağmen başa baş bir dövüş olur) Sam'in zamanında başaramadığını başarmak Raiden'a kalır. ■ **ÖMER**

SAMANOSUKE

SAMANOSUKE
[ONIMUSHA SERİSİ**]**

En değeri bilinmeyen serilerden birinin talihsiz samurayıdır Samanosuke. Japonların iyi mi yoksa kötü mü olduğuna bir türlü karar veremediği Nobunaga'ya karşı savaşmış, maceraları onu 2004 Fransa'sına, Jean Reno'nun yanına kadar getirmiş, hatta Dawn of Dreams'te gizli kimliğiyle dünyayı bir kez daha kurtarmıştır. Kısaca adamın karekökküdür yani. Reboot'ların altın çağında yeni bir Onimusha gelse de kavuşsak tekrar keşke. ■ **EMRE S.**

CYAN
[FINAL FANTASY VI]

Şövalye görüntüsü ve Shakespeare İngilizcesinin altında samuray, onun altında da gerçek bir aile babası yatan bir adamdır Cyan. Keza milletin mecha'lara binip gezdiği bir dünyada bile teknolojiden korkar. Ne var ki ailesini de korkunç bir trajediyle yitirdiğinden beri dünyayı daha iyi bir yer haline getirmek için yemin etmiştir. En güçlü karakterler de büyük zorluklardan çıkmaz mı zaten? ■ **EMRE S.**

CYAN

KAEDE
[THE LAST BLADE SERİSİ**]**

SNK'nın diğer samuray serisi The Last Blade'in (farklı dönemlerde geçse de hâlâ crossover bekliyorum) baş karakteri Kaede denince akla ilk olarak Osmanlı çaycılarını anımsatan yeleği gelmektedir. Güçleri uyandığı zamanki hali de ciddi şekilde Rock Howard'a benzemektedir bu arada. SNK'nın iflasıyla çok uzun ömürlü bir karakter olmamasına rağmen hayli sevilmeyi başarmıştır kerata. ■ **EMRE S.**



BAIKEN
[GUILTY GEAR SERİSİ]

Baiken daha çocukken koruma altında yaşadığı enstitü saldırıya uğrar, ailesi onu korumaya çalışırken öldürülür, arkadaşları da aynı şekilde öldürülür, Baiken sağ kolunu ve sol gözünü kaybeder. O günden sonra da Baiken için intikam yolculuğu başlamış olur. Düz ve ters insandır Baiken. Anti sosyaldir, karşısındakini tersler, tek derdi intikam almaktır. Sonraki oyunlarda biraz insancıllaşmayı, çoğunluğun iyiliği adına intikam arzusunu zaman zaman ikinci plana itebilmeyi başardı ama. ■ **ÖMER**





WILLIAM ADAMS
[NIOH]

Yapımı binyıllar süren ilk Nioh gerçek hayatta yaşamış "Altın Saçlı Samuray" William Adams'ı alıp onu fantastik soslu bir 1600'ler Japonya'sına sokuyordu. William hasbelkader düştüğü bu diyarda güçlü ruhların yardımıyla hem şeytani düşmanlara karşı savaşıyor hem de derebeyi savaşlarının ortasında kalıyordu. Biraz rüzgâr nereye savurursa oraya tadında gamsız biriydi William ve onca loot ve silah sepet arasında biraz kaybolsa da karizmasıyla akıllarda kalmayı başarıyordu. ■ **EREN E.**

MITSURUGI
[SOULCALIBUR SERİSİ**]**

Serinin baş karakteri olmasa da tartışmasız en popüler karakterlerinden biri olan Mitsurugi tüm oyunlarında da yer almıştır. Tipik bir samuray karakter olarak da kendini güçlü olmaya adamıştır. Keza gerçek gücün kişinin silahında değil ruhunda yer aldığına inanır (buna rağmen ilk oyunda bir tüfeğe kaybetmiş olması da açıkçası biraz utanç vericidir). ■ **EMRE S.**



SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



GANGWAY MONSTERS *[PS1]*

Pixel'in bu köşesini okurken sürekli aklıma bu oyun gelirdi işte... Gangway Monsters... Tamam belki sadece Japonca olmasından ötürü ufak bir hile yapıyorum ama "Ya şöyle de bir oyun vardı, hiç duydun mu?" diye sorduğum hiçbir eş dost olumlu bir dönüş yapmamıştı bana. Bu sebepten ötürü "Oyungezer'de bir şeyler yazacaksam bu oyundan kesinlikle bahsetmeliyim" diye hayal kurardım.

İşin ilginç yanı oyun bizzat Sony'nin yapımı ve hatta dağıtımından. Dediğim gibi Batı'ya uğrama fırsatı olmamış ve birçok JRYO ve aksiyon oyunlarını seven kişinin de radarından kaçmış bir oyun. Açıkçası ailemin bana miras bıraktığı bir dolu PS1 kütüphanesinin içinde bu oyun olmasaydı benim de haberim olur muydu, hiç sanmıyorum.

Şimdi eğri oturup doğru konuşalım Beyblade bir oyun olmak için çok sıkıcı değil mi Allah aşkına? Tamam havalı canavarlar var evet ama onların atak yapması için değil, ortaya çıkması için beklemek ne saçma iş? Üstelik Gangway Monsters, Beyblade'den önce ortaya çıkmış bir iş. Canavarlar direkt olarak topacın üstünde ve atağı bizzat kendileri yapıyorlar. Eh bana soracak olursanız bin kat daha havalı :P

Ayrıca Gangway Monsters'ın bana öğrettiği çok "değerli" bir şey var. PS1 kumandasındaki daire aslında giriş, X ise çıkış yapmak için dizayn edilmiş. Ayrıca üçgen Doritos cips anlamına geliyormuş. Tamam sonuncusunu salladım fakat diğer ikisinde çok ciddiyim. Benim Batılı oyunlarla dolu geçmişim nedeniyle girmek istediğim her savaştan çıkış yapıyordum. Öğrendim bir şekilde artık daireye basmam gerektiğini... Eğer şimdi konforlu bir şekilde JRYO oynayabiliyorsam sebebi kesinlikle Gangway Monsters'ın saatlerce cebelleştiğim Japonca menüsüdür. ■ CEVDET

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

DRAGSTARS *[PS1]*

Doksanlarda henüz pek yaygın olmayan süper marketlere ailece gitmek bir etkinlik sayılırdı. Ben de o zamanlar Bursa'daki dev Metro Grossmarket'e gittiğimizde hemen oyun reyonuna koşar ve orijinal oyunlara bakardım. Yalnız ne hikmetse kapak tarzı birbirine benzeyen, fiyatları diğer oyunlardan daha düşük olduğu halde asla satılmayan bazı oyunlar vardı: Chris Kamara's Street Soccer, Dalmatians 2, Ski Air Mix, Kart Challenge ve bu ay köşemize konuk olan Dragstars.

Bundan yıllar sonra öğrenecektim ki bu oyunların ortak noktası, hepsinin de bu köşede pek çok oyununa yer verdiğimiz ve benim yüzyılın vebası olarak adlandırdığım Midas Interactive'in ellerinden çıkma oyunlar olmalarıydı. Kalite çizgisini asla bozmayan bir firma Midas Interactive. Bir tüketici olarak oyunlarını aldığınızda her zaman olabilecek en düşük kalite oyunlar sunacaklarını bilerek alıyorsunuz çünkü.

Drag araçları konu alan bir yarış oyunu Dragstars. Aracınızı seçiyor, sınırlı seçenekler arasından modifiye ediyor sonra da taş çatlasa 30 saniye süren dümdüz bir yolda rakibinizle yarışıyorsunuz. Yalnız sıkıntı şu ki yarışı kazandığınız ya da kaybettiğinizde neyin sebep olduğunu anlayamıyorsunuz. Keza hiçbir şeyi değiştirmeden aynı yarışı tekrar yaptığınızda bambaşka bir sonuç elde edebiliyorsunuz. Yarıştan ziyade yazı-tura atıyormuş gibi hissediyorsunuz yani.

30 saniyelik yarışlar demişken bütün oyun toplamda sadece 7 yarıştan ibaret bu arada. Hiç takılmadan bütün yarışları kazandınız diyelim, 4-5 dakika içinde Credits ekranını karşınızda bulabilirsiniz yani. Bırakın PS1 dönemini, 8-bit dönemi için bile utanç verici bir oyun süresi bu.

Oyunun menülerinde ve artwork'lerinde Japon havası alınca internetten araştırıp gördüm ki aslında Japonya'da uygun fiyata satılan düşük bütçeli oyunlar serisinden (Simple 1500 series) Burn Out oyunuymuş bu (keşke bizim bildiğimiz Burnout olsaydı). Midas sadece oyunu lokalize edip Dragstars diye satışa sunmuş. Hayır berbat oyunlar geliştirdikleri yetmiyormuş gibi gidip başka ülkelerden de berbat oyunlar getiriyor adamlar. "Sıfır Kalite" prensipleri takdire şayan gerçekten. ■ EMRE S.





KAYDINI YENİDEN YÜKLEYEBİLİRSİN AMA İLAHİ ADALETTEN KURTULAMAZSIN!

[LAKEVIEW VALLEY]

Lakeview Valley'de yeniyim. Ama bu hiçbir şey ifade etmez. Çifte cinayetle girdim bu kasabaya. Belalıyım. Yıkacağım kasabanızı başınıza. Korkudan uyuyamayacaksınız.

Tabii bu aşırı güven beni biraz yavaşlatmıyor değil. Salak gibi gidip hemşireyi öldürüyorum mesela bir sefer. Kim iyileştirecek beni şimdi? Neyse. Yeni bir oyuna başlayıp yine belalı olabilirim. Bu cinayetçi kişiliğimden bir şey eksiltmez.

Böyle böyle çözüyorum oyunu çünkü buraya adam öldürmeye, çığırından çıkmış bir seri katil olmaya geldik. Sakin ve dikkatli olmaya gelmedik. Ağaç kovuklarında yaşayan ne idüğü belirsiz süper güçler dedi diye adam kesiyorum. Dikkat de neymiş.

Tabii işler ciddiye binmeye başladıkça bu koy gitsinci yaklaşımım değişmeye başlıyor. Lakeview ahalisi aralarında bir seri katil olduğunun farkında. Milleti boşta yakalamak zor, herkes saklanıyor. Ayrıca ceset saklayabileceğim yerler de azalmış durumda. Beklenmedik biçimde beynimi kullanmam gerekiyor. Bu arada inatla da bakmıyorum ipucu falan, seri katilliğe bok sürdürmeyeceğim. Hem oyunun gizlerini de kendim keşfetmek istiyorum.

İstemsiz bir doğal seçilim sonucu, kendimi öldürmesi zor ve yakalanması kolay bir kasaba halkıyla karşı karşıya buluyorum. Ama bu beni durdurur mu? Durduramaz. Ağaç kovuğundaki bedensiz ses gazlıyor beni, hadi koçum, yaparsın edersin.

Gazla bir yere kadar tabii. Elimde ceset, üstüm başım kan içinde gece gezmesine çıkmış bir teyzeden kaçıyorum. Batsın böyle seri katillik. Zor öldürdüm bir de, bırakmaya kıyamıyorum. Emek var. Son iki beyin hücremde bir hareketlenme oluyor, "Ulan salak, suya atsana cesedi! Sen de yıkanmış olursun bu arada."

Cesedi sürüye sürüye suya sokuyorum. Bakıyorum kafam hâlâ suyun üstünde, e hadi gideyim bari diye diye gölün ortasındaki adacıkta buluyorum kendimi.

Ana! Buraya da geliniyormuş. Hop! Silah buldum falan derken nereden geldiğimi unutuyorum. Teyzeden kaçacağım derken bakmadım ki suya nereden girdim!

Bir şu köşeden dene, bir bu köşeden dene. Yok! O sığlık neredeydiyse artık kaybettim! Tam boğulayazıp geri dönüyorum adacığa. Bir panik! Sonra beni bir korku sarıyor, ya buraya gelmemem gerekiyorduysa? Ya burası bir görevin parçasıydıysa ve ben burada takılı kaldıysam?

İpucu baksam? E buraya kadar bakmamışım. Kaydımı geri yüklesem? Ulan, adamı zor öldürdük. Dön, dön, dön... Kurtulamıyorum. Açım da! Uyumam da lazım! Öff! Nereden tuttum da seri katil oldum ben ya? Bir tane öldür, iki tane öldür! Ne zorun var? Bir seçim yapmam lazım, ölüp gideceğim!

En sonunda yüklüyorum kaydı yeniden. Ama bir yanım da keşke internetten baksaydın diyor. Kasaba meydanına iniyorum, bin bir güçlükle öldürdüğüm adam bana inat sağda solda caka satıyor. Kapatıyorum oyunu kalkıyorum tabii. İçime oturuyor. Bir gün bu eziklik hissiyatından çıkabilirsem gidip bütün kasabayı temizleyeceğim. Görürsün sen Lakeview Valley! Sen mi büyüksün ben mi?! ■ GÜLHİS

MEDYA

FİLM // ÇİZGİ FİLM // ANİME // MÜZİK

KÖŞEYİ DÖNEN ADAM

COVID-19 salgını sebebiyle evden çalıştığım bir dönem oldu. Bu dönem esnasında da kafamı ve gözlerimi dinlendirmek istediğim zaman Kemal Sunal filmlerini izledim. Bazılarını olgun kafayla izlemek bambaşka bir tecrübe oldu benim için, özellikle de çocukken "eşeğin sıçmasını bekledikleri komik film" diye izlediğim Köşeyi Dönen Adam'ı.

Âdem (Kemal Sunal) bir sakız firmasında çalışan ve topladığı kuponlarla rahat bir hayat hayali kuran dar gelirli bir abimizdir. Lakin Amerika'daki amcasından miras kalan eşeğin karnında elmas olduğu yalanını yutturmasıyla çevresindeki herkesin -özellikle de fakirken ona kötü davrananların- davranışları tamamen değişir. Film de bu andan itibaren şaha kalkıyor zaten.

Eşeğin karnındaki hayali elması sıçmasını bekleyenler arasında sömürücü sınıfı mükemmel şekilde temsil eden bir ekip kurulur. Paragöz patronlar, açgözlü esnaflar, lüks için kendini pazarlayan kadınlar... İşçinin üretmesini bekleyen patron misali bok nöbeti tutan ekibi gören Âdem emeğin gerçek değerini işte o zaman anlar. Hele ki bir umutla topladığı bütün kuponları yırttığı sahne efsanedir.

Tabii çocukken izlediğinizde filmin bu müthiş tarafını anlamak pek mümkün olmuyor. Zaten zamanında siyasi nedenlerden sansüre uğrayıp Adem'in 1 Mayıs'a katıldığı orijinal final sahnesi falan çıkartılmış. Kemal Sunal'ın tartışmasız en dolu işlerinden. Olgun kafayla izlemediyseniz mutlaka izleyin derim. ■ EMRE S.







LAFF-A-LYMPICS

Küçüklük yıllarımda, yani bundan bir 20-25 sene öncesinde çocukların istediği çizgi filmi istedikleri zaman izleme gibi bir şansları yoktu. Televizyondaki çizgi film saatlerinde hangilerine denk gelirsek onları izleyebilirdik. Bugs Bunny ya da Tweety benim için fark etmezdi ama her zaman denk gelmediğim Laff A Lympics çıksın isterdim.

Dünyanın farklı yerlerinde yarışan üç takım. Üstelik üçü de yıldızlar karması. Gizemli olayları çözme görevinden arta kalan vakitlerde takımına kaptanlık yapan Scooby Doo ve takımı Scooby Doobyler, herkesin sevgili dostu Ayı Yogi ve takımı Yogi Yahooeys ile birlikte gülüşünü hiçbir zaman unutamayacağımız Değerli ve takımı Gerçek Kötüler farklı şehirlerde kıyasıya yarışırlardı.

Ayı Yogi ve Bobo ikilisini sevsem de Kaptan Mağara Adamı olduğu için Scooby Doobyler'i desteklerdim. Gerçek Kötüler çeşitli hilelerle birinci olsalar da yaptıkları ortaya çıkınca puanları düşürülür ve sonuncu olarak tamamlarlardı. Zaten kimin kazandığından çok yarışma sırasındaki yaşananlara eğlenirdim. İlginç bir ayrıntıyla bitireyim. Wikipedia'dan baktığımda Gerçek Kötülerin gerçekten kazandığı iki yarışmadan birinin İstanbul'da olduğunu öğrendim! ■ ARES



TATAMI GALAXY

Hep derim, 2010'larda çok fazla kaliteli anime çıktı ama "efsane" statüsündeki anime sayısı 2000'lere nazaran daha az. Tatami Galaxy işte o efsane statüsündekilerden. Ve evet, Piksel Medya'ya 10 yaşını aşkın şeyleri yazıyoruz ve 2010'un üzerinden 10 yıl geçti gerçekten de.

Tatami Galaxy arkadaşlar bir şey, herhangi bir şey ne kadar anormal olabilirse o kadar anormal bir anime. Hani insan kelimeleriyle anlatmaya kalkmak gibi bir gaflete düşsem sayfalar yetmez zaten. Farklı zaman dilimleri, paralel evrenler, ramen insanlar, karakterimizin Johnny'si, iyi bir eleman olan başkarakterimizin kötülüğü için elinden gelen her şeyi yapan aşırı kötü ama aslında iyi olan bir başka eleman (ismi Ozu ve kendisi anime tarihinin en başarılı kötü (?) karakterlerinden biridir)... Her şey aşırı sürreal, görsellik bir sapıtık, animasyonlar ayrı sapıtık. Tam bir beyin ambellemesidir Tatami Galaxy ama sıkıcı olanlarında değil sürükleyici ve hatta bayağı da komik olanlarındandır aynı zamanda.

Anime seven insanlar arasında bir sembol oldu hatta Tatami Galaxy. Bir yandan animelerin ne kadar farklı bir anlatım aracı olabileceğini söyleyerek onu örnek gösterenler var, bir yanda da "siz Tatami Galaxy falan izleyin, ben Sword Art Online'ımla Goblin Slayer'ımla mutluyum" diyenler. Hepsi güzeldir arkadaşlar, kırmayın birbirinizi (ama Tatami Galaxy daha güzeldir!). ■ ÖMER



SKRILLEX

SCARY MONSTERS AND NICE SPRITES

Biraz klişe bir giriş olabilir ama bu albümün üzerinden 10 sene geçmiş olduğu gerçeğini sindiremiyorum. Gerçi dubstep'in bir piksellik bir duruma geçmesi de ayrı bir sohbet konusu ya. Her neyse efendim, İngiltere'den bir alt-kültür olarak çıkan elektronik müzik türü olarak dubstep, BBC'nin yaptığı Dubstep Warz gibi programlarla yavaş yavaş dünyaya açılırken Amerika'yı yeniden keşfetti ve Skrillex takma adlı Sonny John Moore'a çarptı.

Aslında 7 Haziran 2010'da My Name Is Skrillex'le birlikte kendini göstermişti fakat bir üç ay gibi kısa bir süre sonra yani 22 Ekim 2010 çıkardığı Scary Monsters and Nice Sprites daha çok ses getirecekti. Nitekim türü ilk defa dinleyenlerin "Skrillex Dubstep'i icat etti ağbi" minvalindeki oldukça talihsiz yorumları dalga konusu olacak, hatta bir meme haline gelecekti.

Albümün yaşlanması ve türü popülerleştirmesi haricinde ne önemi var diye soracak olursanız cevabı bir prodüktör olarak da Skrillex'in tanınması olacaktır. Şu an günümüzde de pop etiketiyle dinlediğimiz birçok parçada bol bol elektronik tınılar bulunuyor ve karma türler yaratılıyor. Justin Bieber'dan Lady Gaga'ya kadar geniş bir skalayla birlikte çalıştı Skrillex ve bence yatsın kalksın böylesine bir albüm yaptığı için şükretsin! ■ CEVDET

Oyungezer
SAYI: 157 - 2020/11

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Cevdet Emre Kızılcan, cevdet@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Erkut Altındağ, erkut@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: -
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.



OGZ

www.oyungezer.com.tr